

# **Value Co-Creation Through Collaborative Knowledge Management in Smart Engineering Education: An Empirical Validation of the TISE-Valorize Framework**

Meliana Christianti Johan

Institut Teknologi Bandung, Institut Teknologi Bandung  
Maranatha Christian University

Armein Z. R. Langi

I Gusti Bagus Baskara Nugraha

Institut Teknologi Bandung

Radiant Victor Imbar

Maranatha Christian University

2025-10-01

**Abstract** Transformasi pendidikan tinggi membutuhkan solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, yang secara efektif mengintegrasikan teknologi cerdas, pengelolaan pengetahuan kolaboratif, dan pendidikan berorientasi nilai (Value-Oriented Education/VOE). Pendekatan rekayasa sistem pendidikan tradisional seringkali terbatas dalam mengatasi kompleksitas ini dan dalam memfasilitasi penciptaan nilai bersama (Value Co-Creation/VCC) secara optimal. Penelitian ini menugaskan pengembangan Kerangka Sistem Manajemen Pengetahuan Kolaboratif Cerdas berbasis Rekayasa Cerdas (Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering/CKMS-SE) sebagai *Smart Artefact*. CKMS-SE dirancang dengan mengintegrasikan **Core Engine**, **PUDAL Engine** (Perceive, Understand, Decision-Making and Planning, Act-Response, Learning-Evaluating) yang didukung oleh Kecerdasan Buatan (AI) untuk pembelajaran personal (PL) dinamis, dan **PSKVE Engine** (Product, Service, Knowledge, Value, Environmental) untuk mengelola dan mengoptimalkan VCC. Arsitektur sistem mengimplementasikan **Triune-Intelligence Smart Engineering (TISE)** yang menyinergikan tiga jenis kecerdasan—manusia, buatan, dan alamiah—untuk memastikan penyelepasan nilai dalam sistem pembelajaran cerdas. Sebuah studi kuasi-eksperimental dengan 142 mahasiswa sarjana teknik menunjukkan efek yang substansial pada **motivasi intrinsik** ( $Cohen's d=0.97$ ), **identitas profesional** ( $d=0.84$ ), dan **transfer pembelajaran** ( $d=0.95$ ). Selain itu, 427 artefak yang dibuat oleh mahasiswa dan **16% di antaranya digunakan kembali** oleh kohort semester berikutnya, menunjukkan penciptaan nilai komunitas otentik. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa

kerangka kerja CKMS-SE memungkinkan AI untuk memperkuat kompetensi khas manusia—seperti kolaborasi, kreativitas, dan penalaran etis—yang sangat penting untuk masa depan rekayasa.

## **pendahuluan**

Kedatangan era kecerdasan buatan (AI) telah mendorong pergeseran seismik dalam praktik rekayasa dan pendidikan ilmu rekayasa. Perubahan ini ditandai oleh **transformasi tak terduga** yang dihadapi oleh profesi rekayasa.

### **Implikasi Utama bagi Pendidikan dan Praktik Rekayasa:**

1. **Ancaman Otomatisasi:** AI mengancam untuk mengotomatisasi kompetensi teknis yang selama ini ditekankan dalam pendidikan rekayasa,. Sebuah laporan dari World Economic Forum tahun 2023 memperkirakan bahwa **47% tugas rekayasa saat ini menghadapi otomatisasi dalam waktu lima tahun.**
2. **Kesenjangan Pedagogis:** Kondisi ini mengungkapkan kesenjangan pedagogis fundamental: pendidikan rekayasa memprioritaskan pengetahuan konten yang semakin banyak dilakukan oleh mesin, sambil **mengabaikan kemampuan khas manusia** yang sangat dibutuhkan industri, seperti penalaran etis dan pemecahan masalah yang kompleks,,.
3. **Pergeseran Fokus Nilai:** Tujuan belajar ilmu teknik tidak lagi hanya pada penguasaan materi (*content mastery*),, tetapi bergeser secara mendalam menuju **“pembentukan sosok, karakter, dan pola berpikir profesi”**,,. Kompetensi profesional sejati kini terletak pada *siapa* yang dibentuk dan *bagaimana* ia berpikir, yang berfokus pada penilaian ahli dan pemecahan masalah adaptif.
4. **Kebutuhan Kompetensi Abad AI:** Diperlukan kerangka kerja (seperti CKMS-SE) yang mampu menumbuhkan kompetensi era AI—termasuk **kolaborasi, kreativitas, dan penalaran etis**—dengan memanfaatkan AI untuk memperkuat kekuatan manusia.

## **Valorise Learning**

Kerangka **VALORAIZE Learning** mewujudkan “simulasi profesi” sebagai strategi pedagogis intinya dengan secara fundamental mengubah ruang kelas menjadi ekosistem ekonomi pengetahuan mikro (seperti **Knowledge Marketplace**), di mana mahasiswa didorong untuk bertindak sebagai **produsen nilai** dan **rekayasawan profesional**,.

Simulasi ini diwujudkan di ruang kelas melalui integrasi sistem **Knowledge Marketplace** dan penciptaan **artefak pengetahuan otentik** melalui mekanisme berikut:

### **1. Transformasi Peran dan Filosofi (Simulasi Profesi)**

- **Pergeseran Filosofis:** Fokus pendidikan bergeser dari sekadar penguasaan materi (*content mastery*) menjadi **pembentukan sosok, karakter, dan pola berpikir profesi**,. Tujuannya adalah membimbing mahasiswa untuk **berpikir dan bertindak layaknya seorang insinyur profesional**.

- **Peran Dosen:** Dosen bertransisi dari sekadar pemberi informasi menjadi **representasi dan teladan dari profesi** tersebut,, yang bertujuan menumbuhkan **identitas profesional** mahasiswa.,
- **Mengatasi Kesenjangan:** Simulasi ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah kompleks dan pengambilan keputusan etis yang tidak mudah diotomatisasi oleh Kecerdasan Buatan (AI),.

## 2. Penciptaan Artefak Pengetahuan yang Personal dan Otentik

Artefak adalah bukti nyata dari pemahaman mendalam dan merupakan **produk pengetahuan** yang bernilai tinggi,.

- **Peta Pengetahuan:** Bentuk inti dari artefak ini adalah **Peta Pengetahuan** (Knowledge Maps),,
  - **Peta Pengetahuan Primitif:** Berfungsi sebagai “badan pengetahuan” inti yang merepresentasikan konsep-konsep fundamental dan hubungan dasarnya (pengetahuan deklaratif),.
  - **Peta Pemecahan Masalah:** Bersifat dinamis dan berorientasi proses. Mahasiswa harus mengkonseptualisasikan masalah sebagai “celah” antara titik mulai dan titik akhir, kemudian memetakan “rute” dan memilih “kendaraan” (alat, teknik, algoritma, heuristik) yang sesuai untuk solusinya,. Ini meniru pemikiran strategis layaknya ahli,.
- **Nilai Komunitas:** Artefak yang dihasilkan oleh mahasiswa ini merupakan **kontribusi nyata terhadap basis pengetahuan bersama**,, yang berfungsi sebagai aset komunitas dan bukan sekadar tugas yang dinilai.

## 3. Knowledge Marketplace (Ekonomi Penilaian Dinamis)

Knowledge Marketplace adalah sistem asesmen yang mengubah dinamika penilaian menjadi proses **Penciptaan Nilai Bersama (Value Co-Creation/VCC)**, menyerupai pertukaran profesional,.

- **Dosen Menciptakan Permintaan (Demand Creator):** Setiap minggu, dosen “**mengik-lankan**” kebutuhan akan “karya pengetahuan dan pemecahan masalah” tertentu, menargetkan topik dan tingkat **Taksonomi Bloom** spesifik,,.
- **Mahasiswa Menciptakan Nilai (Value Creator):** Mahasiswa merespons iklan ini dengan menghasilkan artefak (Peta Pengetahuan),. Tindakan sukarela dalam menciptakan artefak ini memenuhi kebutuhan **otonomi** mahasiswa, yang selaras dengan Teori Penentuan Diri (SDT),.
- **Transaksi dan Insentif:** Dosen “**membeli**” karya berkualitas tinggi menggunakan sistem **mata uang digital berjenjang** yang diselaraskan dengan tingkat kognitif:
  - **Point Uang** (Level 1-2 Bloom: Mengingat dan Memahami).
  - **Point Emas** (Level 3 Bloom: Menerapkan).
  - **Point Platinum** (Level 4-5 Bloom: Menganalisis dan Mengevaluasi).
  - **Point Berlian** (Level 6 Bloom: Menciptakan).
- **Publikasi dan Kontribusi Komunitas:** Karya yang telah dibeli akan **diunggah ke situs web kuliah**, menjadikannya **sumber belajar yang berharga bagi mahasiswa di tahun berikutnya**,. Ini menumbuhkan **rasa menciptakan nilai** dan kepemilikan kolektif,, dan mengubah

penilaian dari sekadar “penjagaan gerbang institusional” menjadi **kontribusi pengetahuan autentik** kepada komunitas.,

## **CKM-SE**

CKMS-SE adalah **Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering**. CKMS-SE diusulkan sebagai **Smart Artefact** untuk transformasi pendidikan tinggi yang berorientasi nilai.

### **1. Apa itu CKMS-SE?**

CKMS-SE adalah Kerangka Sistem Manajemen Pengetahuan Kolaboratif Cerdas berbasis Rekayasa Cerdas (*Smart Engineering*) yang dirancang untuk **Pendidikan Tinggi Berorientasi Nilai (Value-Oriented Education/VOE)**.

Arsitektur CKMS-SE mengimplementasikan paradigma **Triune-Intelligence Smart Engineering (TISE)** yang menyinergikan tiga jenis kecerdasan: kecerdasan manusia (*Homocordium*), kecerdasan buatan (*Homologos*), dan kecerdasan alamiah.

Framework ini terdiri dari tiga komponen inti yang terintegrasi: \* **Core Engine:** Platform CKMS fundamental. \* **PUDAL Engine:** Mesin kognitif berbasis Kecerdasan Buatan (AI) yang mendukung **Pembelajaran Personal (PL) dinamis** dan memfasilitasi **Pembelajaran Kolaboratif (CL)** yang efektif. \* **PSKVE Engine:** Mesin manajemen nilai yang berfungsi mengelola dan mengoptimalkan **Penciptaan Nilai Bersama (Value Co-Creation/VCC)** dalam konteks VOE.

### **2. Mengapa CKMS-SE Diusulkan?**

CKMS-SE diusulkan sebagai inisiatif strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan untuk melakukan pergeseran paradigma pendidikan:

- **Mengatasi Keterbatasan Tradisional:** Pendekatan rekayasa sistem pendidikan tradisional sering menghadapi keterbatasan dalam mengatasi kompleksitas dan tidak memfasilitasi VCC secara optimal.
- **Mengalihkan Fokus dari Materi ke Identitas:** Tujuan belajar ilmu teknik tidak lagi hanya pada penguasaan pengetahuan teknis, tetapi pada **pembentukan sosok, karakter, dan pola berpikir profesi**, mempersiapkan lulusan yang mampu menghasilkan solusi yang bernilai tinggi.
- **Menjembatani Kesenjangan (Theory-Practice Gap):** CKMS-SE adalah respons strategis terhadap kesenjangan yang diamati antara lulusan yang secara teknis kompeten dan tuntutan industri yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah kompleks, penalaran etis, dan kolaborasi.

### **3. Masalah Apa yang Hendak Diatas?**

CKMS-SE secara khusus hendak mengatasi beberapa kesenjangan utama dalam sistem pembelajaran saat ini:

- **Model Pembelajaran Konseptual:** Model yang ada masih bersifat konseptual dan belum diujicobakan dalam situasi nyata, dengan terbatasnya panduan implementasi detail untuk VCC.

- **Dukungan Konten Mahasiswa:** Sistem pembelajaran yang ada belum secara spesifik mendukung konten pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa (*student-generated content*).
- **Evaluasi Interaksi AI:** Ketiadaan mekanisme evaluasi yang komprehensif untuk mengukur efektivitas interaksi mahasiswa dengan AI.
- **Kesenjangan Kompetensi Era AI:** Mengatasi masalah bahwa pendidikan teknik konvensional mengutamakan kompetensi teknis yang rentan diotomatisasi oleh AI, sementara **kemampuan khas manusia** seperti kreativitas, penalaran etis, dan kolaborasi diabaikan.

## TISE dAn Penerapnya

TISE adalah singkatan dari **Triune-Intelligence Smart Engineering**, sebuah paradigma arsitektural yang diimplementasikan oleh CKMS-SE.

TISE dirancang untuk mengintegrasikan dan menyinergikan tiga jenis kecerdasan secara seimbang:

1. **Kecerdasan Manusia** (*Homocordium*)
2. **Kecerdasan Buatan** (*Homologos*)
3. **Kecerdasan Alamiah** (atau Kecerdasan Kultural/Lingkungan).

Tujuan dari implementasi TISE adalah untuk memastikan sistem pembelajaran cerdas yang dihasilkan tidak hanya **cerdas secara teknis** tetapi juga **humanis dan berorientasi nilai**.

## Mekanisme TISE dalam CKMS-SE

TISE memastikan keseimbangan dan penyelarasan nilai antara ketiga kecerdasan tersebut dalam CKMS-SE melalui perancangan arsitektur dan siklus operasional:

1. **Penyelarasan Nilai (Value Alignment):** TISE dirancang untuk menghasilkan tingkat **penyelarasan nilai yang lebih tinggi** antara ketiga kecerdasan. Hal ini memastikan artefak rekayasa selaras dengan **nilai-nilai manusia** dan konteks budaya/lingkungan.
2. **Kerangka Kolaboratif Tripartit:** Dalam perancangan Lapisan Sistem CKMS-SE, TISE menentukan bagaimana **Kecerdasan Tripartit** (NI, CI, AI) akan berkolaborasi untuk menciptakan sistem pembelajaran yang **holistik dan seimbang**.
3. **Siklus Kognitif PUDAL:** Keseimbangan ini dioperasionalkan secara berkelanjutan dalam siklus kognitif PUDAL (Perceive-Understand-Decision-Act-Learning-Evaluate):
  - Meskipun Kecerdasan Buatan (AI) dan Kecerdasan Kultural/Alamiah (CI) membantu dalam fase *Perceive* dan *Understand*, **Keputusan utama (WHAT)** dalam siklus pembelajaran selalu dipegang oleh **Kecerdasan Manusia (NI)**.
4. **Inovasi Holistik:** TISE menggeser fokus rekayasa dari pemecahan masalah teknis murni menjadi penciptaan “teater kehidupan yang megah” bagi kemanusiaan dan lingkungan.

## implementasi tISE asa CKMS-SE

~~ CKMS-SE (Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering) mengimplementasikan arsitektur **Triune-Intelligence Smart Engineering (TISE)** yang menyinergikan tiga jenis kecerdasan (*Homocordium*, *Homologos*, dan kecerdasan alamiah) untuk memastikan **penyelarasan nilai** dalam sistem pembelajaran cerdas.

TISE berinteraksi dengan PSKVE Engine dengan menjadikan PSKVE sebagai mesin manajemen nilai yang **mengoperasionalkan Penciptaan Nilai Bersama (VCC)** dalam konteks Pendidikan Berorientasi Nilai (VOE). PSKVE Engine mengelola dan mengoptimalkan VCC dalam lima dimensi energi, memastikan bahwa nilai yang dihasilkan oleh kolaborasi manusia-AI-alamiah bersifat holistik dan terukur.

Berikut adalah bagaimana PSKVE Engine mengelola VCC dalam lima dimensi energi tersebut:

1. **Product Energy (PE):** Mengelola kualitas dan utilitas *platform* CKMS yang dihasilkan. **VCC terjadi** ketika mahasiswa memberikan **umpam balik untuk perbaikan platform**, misalnya melaporkan *bug* atau berpartisipasi dalam pengembangan fitur baru.
2. **Service Energy (SE):** Mengelola kualitas layanan dan dukungan yang diberikan sistem. **VCC terjadi** ketika CKMS menciptakan nilai layanan melalui umpan balik AI yang instan dan dipersonalisasi, dan ketika **mahasiswa saling membantu** dalam forum untuk membentuk budaya dukungan sejawat.
3. **Knowledge Energy (KE):** Mengelola kapasitas sistem dalam memfasilitasi penciptaan (*creation*) dan pembagian (*sharing*) pengetahuan. **VCC terjadi** sebagai proses di mana pengetahuan ini disempurnakan secara kolaboratif melalui komentar, perbaikan, dan pengembangan berkelanjutan.
4. **Value Energy (VE):** Mengelola dampak ekonomi dan sosial yang dihasilkan sistem. **VCC terjadi** ketika kolaborasi dalam CKMS menghasilkan *output* yang nilainya **lebih besar dari pada jumlah kontribusi individu** (misalnya, nilai ekonomi, sosial, atau reputasi).
5. **Environmental Energy (EE):** Mengelola keberlanjutan dan dampak lingkungan sistem. Nilai diciptakan dengan merancang CKMS yang mendorong **interaksi positif dan etis**, melindungi privasi data, dan mempromosikan inklusivitas.

Secara ringkas, TISE memberikan prinsip desain filosofis yang menuntut penyelarasan kecerdasan, sementara PSKVE Engine adalah mekanisme rekayasa yang spesifik untuk mengukur dan mengelola hasil dari penyelarasan nilai tersebut dalam lima kategori terukur.

## Research Question dan Metode

Pertanyaan penelitian utama (*research questions* atau RQ) yang mendasari pengembangan dan eksperimen CKMS-SE (Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering) terbagi menjadi pertanyaan yang lebih luas yang memandu perancangan *framework*, dan pertanyaan spesifik yang memandu studi kuasi-eksperimental tentang dampaknya.

### Pertanyaan Penelitian Proyek (Tujuan Pengembangan *Framework CKMS-SE*):

Secara umum, penelitian ini berupaya menjawab tiga pertanyaan utama:

1. **Bagaimana mengembangkan *framework berbasis AI* di pendidikan tinggi yang mengintegrasikan CKMS, Pembelajaran Kolaboratif (CL), dan Pembelajaran Personal (PL), untuk mendukung Pendidikan Berorientasi Nilai (VOE), dan Penciptaan Nilai Bersama (VCC)?**
2. **Bagaimana merancang metrik evaluasi untuk menilai efektivitas, keterlibatan, dan keberhasilan dari *framework* pembelajaran tersebut secara valid dan reliabel?**

3. **Bagaimana mengukur efektivitas implementasi** sistem pembelajaran berbasis AI, CKMS, CL, PL dalam meningkatkan keterlibatan belajar, pencapaian nilai, dan proses *co-creation* di pendidikan tinggi?

### **Pertanyaan Penelitian Eksperimental Spesifik:**

Pertanyaan penelitian yang memandu studi kuasi-eksperimental yang mengukur hasil kuantitatif (motivasi, identitas profesional, transfer pembelajaran) adalah:

- **Apakah sistem manajemen pengetahuan kolaboratif yang dirancang melalui prinsip penciptaan nilai bersama (VCC) meningkatkan motivasi intrinsik dan pembentukan identitas profesional dalam pendidikan rekayasa, sekaligus menghasilkan nilai komunitas yang terukur melalui penggunaan kembali artefak?**

## **eksperimen dan ASIL**

Eksperimen yang dilakukan adalah **studi kuasi-eksperimental** yang membandingkan kelompok yang menerima intervensi CKMS-SE dengan kelompok kontrol yang menerima instruksi konvensional.

### **Intervensi dan Populasi:**

- **Intervensi (Intervention/I):** Implementasi **CKMS-SE (Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering)**, yang didasarkan pada Teori Penentuan Diri (Self-Determination Theory/SDT) dan Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory/CLT).
- **Komponen Intervensi:** CKMS-SE terdiri dari tiga komponen terintegrasi: **Knowledge Marketplace** (untuk penciptaan artefak sukarela), **Knowledge Maps** (alat visualisasi berbasis AI untuk eksternalisasi skema konseptual), dan **Socratic AI Coaching** (untuk umpan balik real-time yang dipersonalisasi).
- **Populasi (Population/P):** 142 mahasiswa sarjana teknik tahun ketiga (kelompok intervensi n=71, kelompok kontrol n=71).
- **Konteks (Context/Cx):** Dilakukan selama satu semester (12 minggu) di Institut Teknologi Bandung pada dua mata kuliah inti paralel (Probabilitas & Statistik dan Rekayasa Sistem).

### **Hasil Penelitian (Outcomes/O):**

Hasil kuantitatif menunjukkan **dampak pedagogis yang besar** pada kelompok intervensi di tiga metrik utama, yang diukur setelah intervensi 12 minggu:

Pengukuran	Kelompok (Rata-rata/SD)	Kontrol (Rata-rata/SD)	Kelompok Intervensi (Rata-rata/SD)	Ukuran (Cohen's d)	Efek
<b>Motivasi Intrinsik</b>	3.2 (0.8)		4.1 (0.6)		<b>0.97</b>
<b>Identitas Profesional</b>	3.4 (0.7)		4.2 (0.7)		<b>0.84</b>
<b>Transfer Pembelajaran</b>	2.9 (0.9)		4.1 (0.8)		<b>0.95</b>

**1. Hasil Kuantitatif Utama:** \* **Motivasi Intrinsik:** Peningkatan signifikan dengan ukuran efek besar ( $d = 0.97$ ,  $p < .001$ ). Ini didorong oleh **otonomi** yang diberikan melalui penciptaan artefak secara sukarela. \* **Identitas Profesional:** Peningkatan substansial ( $d = 0.84$ ), menunjukkan pergeseran persepsi diri mahasiswa dari “konsumen pengetahuan pasif” menjadi “**pencipta pengetahuan dan kontributor komunitas**”. \* **Transfer Pembelajaran:** Peningkatan signifikan ( $d = 0.95$ ), menunjukkan mahasiswa mampu menerapkan strategi penalaran yang dipelajari pada konteks pemecahan masalah yang belum diajarkan (novel problem-solving untaught in course).

**2. Metrik Platform dan Penciptaan Nilai Komunitas:** \* **Penciptaan Artefak:** Mahasiswa menghasilkan 427 artefak yang ditinjau sejawat. \* **Tinjauan Sejawat:** Artefak tersebut menerima **1.284 tinjauan sejawat** (rata-rata 9.2 tinjauan per artefak), menunjukkan keterlibatan komunitas yang kuat. \* **Realisasi Nilai Bersama (VCC):** **16% dari artefak (n=68) digunakan kembali** oleh kohort semester berikutnya. Artefak yang paling sering digunakan kembali (lebih dari 10 kali) membahas topik yang menantang secara konseptual, menunjukkan bahwa penjelasan yang dibuat oleh rekan sejawat lebih mudah diakses daripada buku teks formal.

**3. Hasil Kualitatif (Mekanisme VCC):** Analisis tematik mengidentifikasi tiga mekanisme nilai bersama yang menjelaskan keberhasilan CKMS-SE: \* **Nilai Epistemologis:** Proses pembuatan artefak memaksa mahasiswa menghadapi pengetahuan yang tidak lengkap dan membangun **model mental yang lebih kuat**. \* **Nilai Sosial:** Akuntabilitas tinjauan sejawat mendorong produksi artefak berkualitas lebih tinggi karena mahasiswa tahu “orang sungguhan akan menggunakan ini” (real people will use this). \* **Nilai Identitas:** Mahasiswa melaporkan status “**pakar junior**” melalui kontribusi artefak dan pengakuan komunitas.

---

Penelitian ini menunjukkan bahwa CKMS-SE berhasil menumbuhkan kompetensi yang dibutuhkan di era AI, seperti penalaran etis, kreativitas, dan kolaborasi. Apakah Anda ingin mendalami bagaimana TISE (Triune-Intelligence Smart Engineering) memastikan bahwa kecerdasan buatan, manusia, dan alamiah diseimbangkan dalam proses pembelajaran CKMS-SE?

## eiskux=zi

Tiga komponen inti dari CKMS-SE (Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering)—yaitu **Knowledge Marketplace**, **Knowledge Maps**, dan **Socratic AI Coaching**—bekerja sama secara sinergis untuk mencapai hasil peningkatan motivasi, identitas profesional, dan transfer pembelajaran yang signifikan.

Kerja sama holistik ini didasarkan pada kerangka kerja Penciptaan Nilai Bersama (VCC) yang berakar pada **Teori Penentuan Diri (Self-Determination Theory/SDT)** dan **Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory/CLT)**.

Berikut adalah mekanisme kerja sama dari ketiga komponen tersebut:

1. **Knowledge Marketplace (Meningkatkan Motivasi Intrinsik dan Identitas Profesional):**

- **Mekanisme:** *Marketplace* menyediakan kerangka kerja di mana mahasiswa bertindak sebagai “**knowledge producer**” (pencipta pengetahuan) daripada konsumen pasif.
- **Fungsi:** Komponen ini memenuhi kebutuhan psikologis akan **otonomi** (Autonomy) dalam SDT, karena mahasiswa secara **sukarela** merespons “kebutuhan belajar” yang diiklankan oleh instruktur dengan membuat artefak (video, peta konsep, simulasi).
- **Kolaborasi:** Sistem ini mengintegrasikan **Peer Review** (penilaian sejawat), yang mengubah penilaian dari sekadar “penjagaan gerbang institusional” menjadi **kontribusi pengetahuan yang autentik** kepada komunitas, sehingga memenuhi kebutuhan akan **keterhubungan** (Relatedness).
- **Hasil:** Sistem mata uang berjenjang (Point Uang, Emas, Platinum, Berlian) yang diselaraskan dengan Taksonomi Bloom memberikan umpan balik yang terdiferensiasi dan memotivasi progresi kognitif.

## 2. Knowledge Maps (Meningkatkan Transfer Pembelajaran dan Kompetensi):

- **Mekanisme:** Komponen ini menyediakan alat visualisasi berbantuan AI yang memungkinkan mahasiswa untuk **mengeksternalisasi skema konseptual** mereka.
- **Fungsi:** Sesuai dengan CLT, Peta Pengetahuan mengurangi **beban kognitif ekstrinsik** dengan membuat pengetahuan ahli yang implisit menjadi eksplisit dan mudah dimanipulasi.
- **Kolaborasi:** Proses pembuatan artefak (terutama Peta Pengetahuan Primitif dan Peta Pemecahan Masalah) memaksa mahasiswa untuk menyusun model mental yang lebih kuat. Artefak yang paling sering digunakan kembali oleh kohort berikutnya adalah yang membahas topik konseptual yang menantang, menunjukkan bahwa penjelasan yang dibuat oleh rekan sejawat (peer-created explanations) lebih mudah diakses daripada buku teks formal.

## 3. Socratic AI Coaching (Memperkuat Kompetensi dan Otonomi):

- **Mekanisme:** Ini adalah integrasi API yang memberikan **umpan balik personal real-time** pada draf artefak.
- **Fungsi:** AI Coaching dirancang untuk memberikan **scaffolding just-in-time** (bantuan tepat waktu) dalam Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development) pembelajar. Alih-alih memberikan jawaban langsung, sistem ini mengajukan **pertanyaan klarifikasi strategis** dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan.
- **Integrasi:** Pendekatan ini memungkinkan pemecahan masalah secara mandiri (menghormati **otonomi** mahasiswa) sambil memberikan struktur dukungan yang diperlukan (meningkatkan **kompetensi**).

**Peran Mesin Penggerak (PUDAL dan PSKVE):** CKMS-SE mengimplementasikan siklus kognitif berkelanjutan melalui **PUDAL Engine** (Perceive-Understand-Decision-Act-Learning-Evaluate) yang membuat sistem menjadi adaptif terhadap kebutuhan pembelajar. Sementara itu, **PSKVE Engine** (Product-Service-Knowledge-Value-Environmental) memastikan bahwa nilai yang diciptakan (seperti tingkat penggunaan kembali artefak sebesar 16%) bersifat holistik dan merupakan aset komunitas yang asli.

## **kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang dicapai, kesimpulan utama yang dapat dilaporkan berpusat pada efektivitas dan arsitektur dari **CKMS-SE (Collaborative Knowledge Management System-Smart Engineering)**.

Kesimpulan penelitian CKMS-SE/VALORAIZE menunjukkan bahwa:

1. **CKMS-SE Framework** yang diusulkan didasarkan pada paradigma **Smart Engineering** dan mengintegrasikan teknologi cerdas dan pembelajaran kolaboratif. Framework ini terdiri dari tiga komponen utama: **Core Engine** (untuk pembelajaran kolaboratif), **PUDAL Engine** berbasis AI (untuk pembelajaran personal), dan **PSKVE Engine** (untuk optimalisasi Value Co-Creation/VCC).
2. Framework ini dirancang untuk secara signifikan lebih efektif dalam mendukung **Pendidikan Berorientasi Nilai (VOE)** dan memfasilitasi **Penciptaan Nilai Bersama (VCC)** dibandingkan dengan pendekatan konvensional atau sistem yang kurang terintegrasi.
3. Implementasi CKMS-SE (yang didukung oleh Teori Penentuan Diri dan Teori Beban Kognitif) telah terbukti berhasil membudidayakan kompetensi yang dibutuhkan di era AI—seperti kolaborasi, kreativitas, dan penalaran etis—with memanfaatkan kecerdasan buatan untuk memperkuat kekuatan manusia.
4. Hasil kuantitatif menunjukkan **dampak pedagogis yang besar** pada kelompok intervensi, termasuk peningkatan signifikan pada **motivasi intrinsik** (Cohen's  $d=0.97$ ), **identitas profesional** ( $d=0.84$ ), dan **transfer pembelajaran** ( $d=0.95$ ).
5. Sistem ini menghasilkan **penciptaan nilai komunitas otentik** yang terukur, dibuktikan dengan tingkat penggunaan kembali artefak pengetahuan (seperti Peta Pengetahuan) yang dibuat oleh mahasiswa (16% artefak digunakan kembali oleh angkatan semester berikutnya).

Secara keseluruhan, penelitian menyimpulkan bahwa CKMS-SE menawarkan jalur yang menarik untuk mempersiapkan lulusan yang inovatif dan bertanggung jawab dalam sistem teknis dan sosial yang kompleks.

## **Referensi**