

## ASESMEN KERJA TIM BERBASIS WEB DENGAN ONLINE TEAMKIT

Fariska Zakhralativa Ruskanda

Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Widyatama

Dunia pendidikan saat ini hampir selalu memberi kesempatan mahasiswanya untuk bekerja sama dalam sebuah tim. Kerja sama tim ini bisa dalam bentuk latihan pengambilan keputusan singkat atau bahkan proyek manajemen atau simulasi bisnis yang berlangsung selama perkuliahan. Namun pada kebanyakan kasus, hanya sedikit perhatian yang diberikan pada keterampilan yang diperlukan agar dapat sukses bekerja dalam tim. Evaluasi kadang dilakukan secara subjektif dan tidak integral, serta lebih ditekankan pada hasil teknis bukan keberhasilan sebagai sebuah tim. Untuk mempelajari keterampilan ini, diantaranya diperlukan a) pemahaman atas konsep dan prinsip dasarnya, b) kesempatan untuk melatihnya, dan c) jalan untuk memperoleh *feedback*. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, saat ini diperlukan suatu sistem atau mekanisme yang berbasis web dimana mahasiswa yang terlibat dalam kerja tim dapat memperoleh umpan balik atas peran yang dimainkannya dalam tim. Formatnya harus dirancang agar dapat memberikan lingkungan pembelajaran yang nyaman baik bagi pemberi maupun penerima *feedback*. *Online TeamKit* adalah *online feedback system software*, yang dirancang untuk membantu instruktur untuk mengasah *interpersonal skill* para mahasiswanya. Jika digunakan dengan semestinya, proses *feedback* ini akan mampu meningkatkan komunikasi antar anggota tim dan meningkatkan kinerja tim.

**Keywords** : *Evaluasi, Feedback, Kerjasama Tim, Perangkat Lunak berbasis Web*

### PENDAHULUAN

Saat ini lingkungan kerja membutuhkan seseorang yang memiliki keterampilan *interpersonal dynamics*, yaitu kemampuan untuk mengatur konflik, memimpin diskusi grup, berkomunikasi terbuka, memberikan kritik secara konstruktif, dan mendengar dengan efektif. Kemampuan tersebut dengan kata lain yaitu berpartisipasi dalam tim, merupakan hal yang penting dalam abad ini. Seorang mahasiswa boleh saja memiliki IPK 4.0, namun jika yang bersangkutan tidak dapat berinteraksi secara efektif dengan yang lain, mahasiswa tersebut akan tersisih dalam pasar global

abad 21.

Penggunaan kerja tim dalam perkuliahan baik sarjana dan pasca sarjana telah menjadi hal yang umum belakangan ini. Namun pada kebanyakan kasus, hanya sedikit perhatian yang diberikan pada keterampilan yang diperlukan agar dapat sukses bekerja dalam tim. Mahasiswa hanya diberikan tugas kelompok dan diasumsikan kelompok tersebut dapat bekerja dengan efektif secara otomatis. Sedikit perhatian diberikan pada penjelasan konsep dasar bekerja dalam sebuah tim dan pada bagaimana instruktur mengevaluasi secara tepat kinerja individu

ditekankan pada hasil teknis bukan keberhasilan sebagai sebuah tim. Konsekuensinya pembelajaran dari dinamika kelompok tidak didapat seutuhnya.

Untuk menjadi anggota tim yang efektif dibutuhkan beberapa keterampilan yang tidak dapat diperoleh secara alami. Namun sebagaimana keterampilan lainnya, *team skill* dapat dipelajari dan dilatih. Untuk mempelajari keterampilan ini, diantaranya diperlukan a) pemahaman atas konsep dan prinsip dasarnya, b) kesempatan untuk melatihnya, dan c) jalan untuk memperoleh *feedback*. [1]

McGourty dan De Meuse [2] telah merumuskan dan membangun *software* asesmen kerja tim yaitu *Team Developer*. *Software* tersebut dapat membantu menilai seberapa baik kerja sama tim dan memberikan *feedback* pada dosen dan anggota tim. Namun, kekurangan dari *software* tersebut adalah masih mengandung banyak *error* pada beberapa fiturnya dan menggunakan bahasa Inggris sehingga ada kekhawatiran adanya salah pengertian dalam memahami pertanyaan.

F. Z. Ruskanda juga telah membangun *software Teamwork Assessment Kit* [1] yang telah menyempurnakan kekurangan dari *Team Developer* dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasanya sehingga mempermudah dosen dan mahasiswa dalam memahami pertanyaan. Akan tetapi, *software* ini masih memiliki kekurangan yaitu berbasis desktop, sehingga agak menyulitkan dosen dan mahasiswa dalam distribusi dan pengumpulan kuisioner asesmen.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, saat ini diperlukan suatu sistem atau mekanisme yang berbasis web dimana mahasiswa yang terlibat dalam kerja tim dapat memperoleh umpan balik atas peran yang dimainkannya dalam tim. Formatnya harus dirancang agar dapat memberikan

dan tim. Evaluasi kadang dilakukan secara subjektif dan tidak integral, serta lebih pemberi maupun penerima *feedback*. Sehingga pada akhirnya proses ini akan mampu meningkatkan komunikasi antar anggota tim dan meningkatkan kinerja tim. *Online TeamKit* adalah *online feedback system software*, yang dirancang untuk membantu instruktur untuk mengasah *interpersonal skill* para mahasiswanya. Formatnya dirancang agar dapat memberikan lingkungan pembelajaran yang nyaman bagi pemberi dan penerima *feedback*. Dengan *software* ini anggota tim dapat memberikan evaluasi secara konstruktif, dan jika digunakan dengan semestinya, proses *feedback* ini akan mampu meningkatkan komunikasi antar anggota tim dan meningkatkan kinerja tim.

#### SURVEY

Kinerja sebuah tim, selain bergantung pada faktor-faktor luar, juga ia sangat bergantung pada faktor internal, yaitu perilaku dari masing-masing individu tim. Setidaknya ada 4 kategori perilaku penting yang perlu dikuasai oleh anggota tim. Dengan menguasainya, maka anggota akan dapat mentransformasi potensi-potensi mereka menjadi hasil yang lebih berarti serta akan mampu menjadikan mereka sebagai tim yang solid.

Bagi sebuah tim, agar menjadi tim yang efektif ada empat perilaku dan sepuluh peran yang harus dijalankan. Masing-masing anggota dapat memainkan kesepuluh peran tersebut atau peran-peran yang berbeda. Yang penting adalah sepuluh peran tersebut dapat dimainkan dengan sempurna. Perilaku dan peran-peran tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Perilaku dan Pesan yang dijalankan Anggota Tim

Perilaku	Peran
Komunikasi	Active Listener
	Influencer
P e n g a m b i l a n keputusan	Analyzer
	Innovator
	Fact Seeker
Kerjasama	Conflict Manager
	Team Builder
Manajemen diri	Goal Director
	Prosess Manager
	Consensus Builder

Perilaku dan peran yang dijalankan oleh setiap anggota tim akan diuji melalui sebuah survey. Survey tersebut berisi daftar pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya oleh instruktur kelas yaitu dosen mata kuliah. Contoh daftar pertanyaan standar yang dapat digunakan instruktur dapat dilihat pada Tabel 2, walaupun tidak menutup kemungkinan instruktur dapat menambahkan pertanyaannya sendiri.

Tabel 2 Contoh Pertanyaan Survey

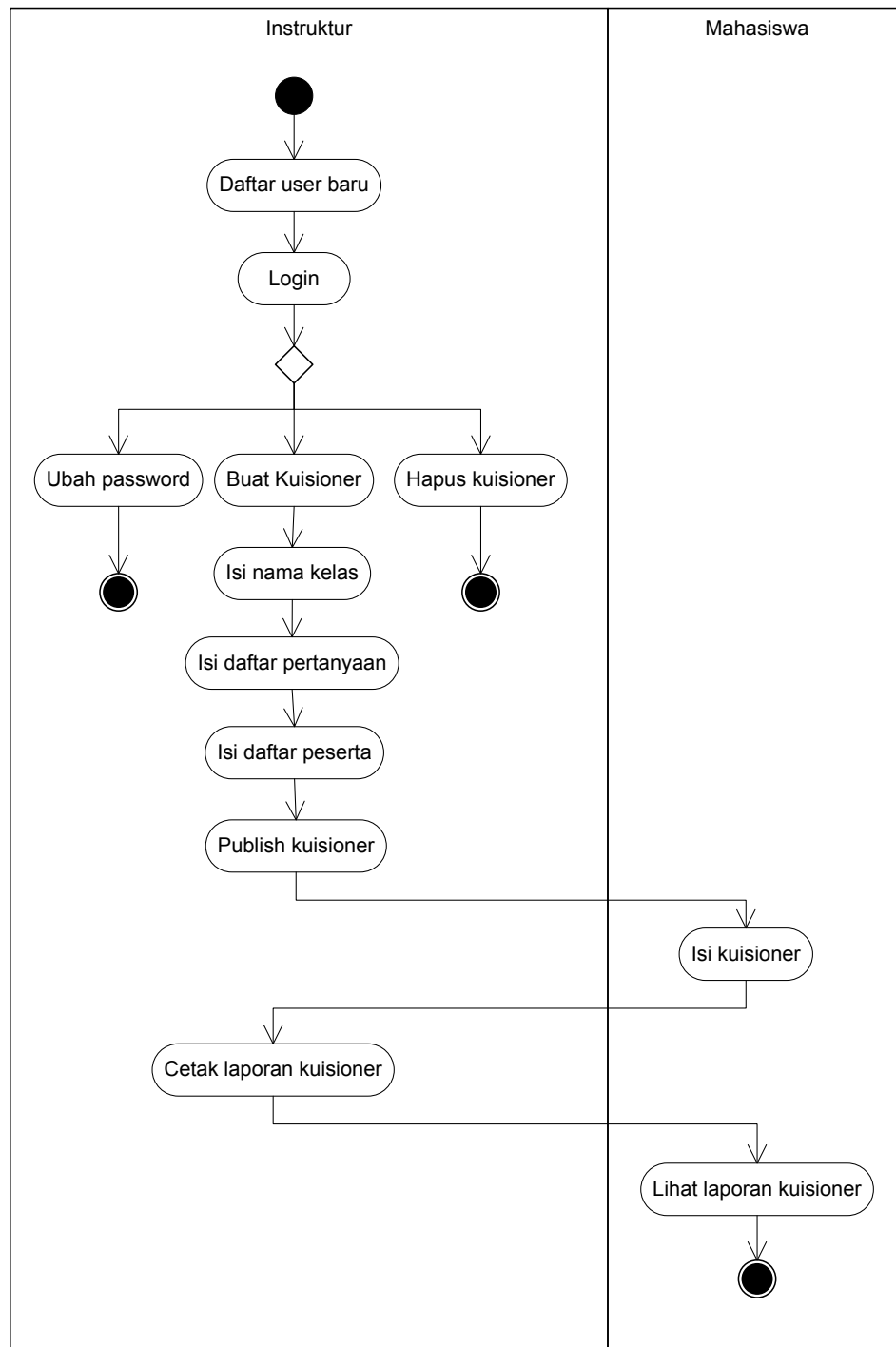
No	Pertanyaan	Kategori
1	Mendengar dengan seksama tanpa menginterupsi	Komunikasi
2	Menunjukkan ketertarikan dengan apa yang disampaikan oleh orang lain	Komunikasi
3	Memberikan tanggapan yang konstruktif	Komunikasi
4	Mengulang apa yang telah disampaikan untuk menunjukkan pengertian/kepemahaman	Komunikasi
5	Mengklarifikasikan apa yang telah disampaikan oleh anggota lain agar tidak salah tangkap	Komunikasi
6	Menganalisa masalah dari berbagai sudut pandang	Pengambilan Keputusan
7	Mengantisipasi masalah dan membuat rencana alternatif	Pengambilan Keputusan
8	Memahami hubungan antar masalah dan isu	Pengambilan Keputusan
9	Mengkaji solusi dari perspektif yang berlawanan	Pengambilan Keputusan
10	Menggunakan logika dalam menyelesaikan masalah	Pengambilan Keputusan
11	Menyadari permasalahan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh tim	Kerjasama
12	Mendorong munculnya ide-ide dan opini walau berbeda dengan yang dimilikinya	Kerjasama
13	Bekerja menuju suatu solusi dan kompromi yang dapat diterima oleh semua yang terlibat	Kerjasama
14	Membantu menjembatani perbedaan-perbedaan pendapat	Kerjasama
15	Dapat menerima kritik secara terbuka dan tidak mencari pembelaan diri	Kerjasama
16	Memonitor kemajuan untuk menjamin tercapainya target	Manajemen Diri
17	Membuat rencana aksi dan jadwal untuk targetan setiap periode kerja	Manajemen Diri
18	Mendefinisikan prioritas tugas untuk setiap periode kerja	Manajemen Diri
19	Menjamin bahwa seluruh anggota memahami target yang ingin dicapai	Manajemen Diri
20	Meminta masukan dari anggota yang lain	Manajemen Diri

**ONLINE TEAMKIT**

Pada bagian ini dipaparkan diagram Use Case dan diagram aktivitas bagaimana asesmen kerjasama tim dilakukan melalui perangkat lunak yang dikembangkan [3,4].



Gambar 1 Diagram Use Case *Online TeamKit*



Gambar 2 Diagram Aktivitas Online TeamKit



Logout

Satu peserta berhasil dihapus.

DETAIL KUISIONER

Dibuat : Tue, 27 Jan 2015 01:20:02 +0700 [Kembali](#)  
 Nama Kelas : SBO 1  
 Instruktur : Fariska Zakhralativa Ruskanda, S.T., M.T.  
 Kode Kuisisioner : 1422296402  
 Publish (\*) : No

(\*) Saat Publish berstatus No, instruktur masih dapat mengubah data tim/peserta, dan kuisisioner belum dapat diakses oleh para peserta. Saat Publish berstatus Yes, para peserta dapat mengisi kuisisioner, namun instruktur sudah tidak dapat mengubah data apapun, dan tidak dapat dikembalikan pada status No. Publish sekarang.

[Pertanyaan](#) • [Peserta](#) • [Hapus Kuisisioner](#)

NIM	Nama Peserta	Nama Tim	Selesai
0612U032	Ahmad Yunus	Kelompok 4	-
0612U006	Aris Sofyan	Kelompok 4	-
0611P005	Boby Arnold Samuelson Gordon Mogot	Kelompok 1	-
0612U019	Dewi Anggraeni	Kelompok 5	-
0609U027	Egi Mohammad Farizi	Kelompok 1	-
0610U037	Fadjar Santoso	Kelompok 2	-
0612U037	Faridatul Aulia	Kelompok 5	-

Gambar 3 Contoh Tampilan Antarmuka Online TeamKit untuk Instruktur



Logout

FORM KUISIONER ( Ahmad Yunus - 0612U032 )

Nama Kelas : SBO 1  
 Instruktur : Fariska Zakhralativa Ruskanda, S.T., M.T.

**Kerjasama**

Menyadari permasalahan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh tim

- Aris Sofyan :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu
- Muhammad Hilman :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu

---

Mendorong munculnya ide-ide dan opini walau berbeda dengan yang dimilikinya

- Aris Sofyan :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu
- Muhammad Hilman :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu

---

Bekerja menuju suatu solusi dan kompromi yang dapat diterima oleh semua yang terlibat

- Aris Sofyan :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu
- Muhammad Hilman :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu

---

Membantu menjembatani perbedaan-perbedaan pendapat

- Aris Sofyan :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu
- Muhammad Hilman :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu

---

Dapat menerima kritik secara terbuka dan tidak mencari pembelaan diri

- Aris Sofyan :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu
- Muhammad Hilman :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu

---

Membagi apresiasi yang diterima dengan yang lain atas kesuksesan yang dicapai

- Aris Sofyan :  Tidak Pernah  Jarang  Sering  Selalu

Gambar 4 Contoh Tampilan Antarmuka Online Team Kit untuk Mahasiswa

## LAPORAN NILAI RATA-RATA PESERTA

Nama Instruktur	: Fariska Zakhralativa Ruskanda, S.T., M.T.	<a href="#">Download PDF</a> • <a href="#">Kembali</a>	
Nama Kelas	: RPL		
Nama Tim	: Kelompok 4		
Nama Peserta	: Ahmad Yunus		
Kategori	Pertanyaan	Nilai	Tim
Kerjasama	Menyadari permasalahan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh tim	2.67	2.67
	Mendorong partisipasi semua anggota	2.67	2.67
	Berkontribusi secara signifikan terhadap kerja tim	3	2.56
	Dapat menerima kritik secara terbuka dan tidak mencari pembelaan diri	3	2.89
	Bekerjasama dengan yang lain	3	2.78
			<b>2.87</b>
Komunikasi	Dapat meraih dukungan dari anggota yang lain	2.33	2.44
	Meyakinkan anggota lain untuk menerima pandangannya atas sesuatu	3	2.56
	Menyampaikan ide dengan jelas dan padat	2.67	2.44
	Memberikan tanggapan yang konstruktif	3	2.89
	Menunjukkan ketertarikan dengan apa yang disampaikan oleh orang lain	2.67	2.56
	Mendengar dengan seksama tanpa menginterupsi	3	3.11
			<b>2.78</b>
Manajemen Diri	Memonitor kemajuan untuk menjamin tercapainya target	2.67	2.44
	Mendefinisikan prioritas tugas untuk setiap periode kerja	3	2.78
	Tetap fokus pada tugas dalam setiap pertemuan	3	2.89
	Meminta masukan dari anggota yang lain	3	2.78
			<b>2.95</b>

Gambar 5 Contoh Laporan Hasil Kuisisioner

Secara garis besar, ada dua pihak yang terlibat, yaitu instruktur/dosen yang menerapkan kerjasama tim dalam perkuliahannya dan mahasiswa yang terlibat dalam kerjasama tim. Diagram tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2. Dengan menggunakan sistem ini, Instruktur dapat melakukan aktivitas: pendaftaran user, mengganti password, mengelola kelas, mengelola daftar pertanyaan kuisisioner/survey, mengelola daftar peserta kelas, dan mem-publish kuisisioner sehingga kuisisioner dapat mulai diisi oleh mahasiswa. Sedangkan melalui sistem ini mahasiswa dapat mengisi kuisisioner dan melihat laporan hasil kuisisioner. Semua aktivitas instruktur dan mahasiswa tersebut dilakukan melalui internet (berbasis web). Contoh tampilan antarmuka *Online TeamKit* untuk instruktur dan mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Kuisisioner berisi daftar pertanyaan yang ha-

rus dijawab oleh masing-masing anggota tim. Pertanyaan yang diberikan merupakan penilaian setiap anggota terhadap dirinya sendiri dan anggota lainnya. Anggota tim menggunakan survey ini untuk menilai secara anonim diri sendiri dan teman-teman satu timnya atas berbagai perilaku tim. Untuk memudahkan mahasiswa, indeks nilai yang disediakan yaitu 1-4, yaitu (1) Tidak Pernah, (2) Jarang, (3) Sering, dan (4) Selalu. Berdasarkan penilaian tersebut, setiap anggota tim akan menerima laporan *feedback* yang bersifat pribadi dan rahasia. Laporan tersebut merangkum bagaimana masing-masing orang menilai dirinya sendiri, dan bagaimana penilaian anggota tim yang lain terhadap dirinya. Contoh laporan dapat dilihat pada Gambar 5. Laporan ini juga dapat diakses langsung oleh mahasiswa.

Baiknya kuisisioner diberikan 2 kali persemester; di pertengahan dan di akhir. Dengan hal ini akan dimungkinkan untuk melihat perkembangan tim (dan

anggotanya) di akhir semester. Perlu ditegaskan pada mahasiswa bahwa sistem ini merupakan *developmental feedback*, bukan *evaluative feedback*, yang difokuskan untuk membantu masing-masing individu belajar dari kinerja mereka sebelumnya dengan memberikan masukan yang konstruktif.

**HASIL**

*Online TeamKit* sebagai perangkat lunak yang dapat membantu instruktur untuk mengasah *interpersonal skill* para mahasiswanya, yaitu dengan memberikan *feedback* atas proses kerjasama tim yang sedang berjalan telah berhasil dikembangkan. Implementasi dan uji coba telah dilakukan sejak semester ganjil 2014/2015 di beberapa kelas perkuliahan di Fakultas Teknik Universitas Widyatama Bandung. *Feedback* atas pemakaian perangkat lunak telah diberikan dan proses penyempurnaan telah dilakukan beberapa kali. Namun hal ini tidak menutup penyempurnaan lanjutan setelah perangkat lunak ini telah digunakan secara luas. Perangkat lunak asesmen kerjasama tim yang dapat membantu instruktur untuk mengasah *interpersonal skill* para mahasiswanya, yaitu dengan memberikan *feedback* atas proses kerjasama tim yang sedang berjalan.

Pengujian dilakukan terhadap lima kelas yang berbeda dengan jumlah mahasiswa per kelas berkisar antara 17 sampai dengan 30 orang. Sedangkan banyaknya anggota berjumlah 2-3 orang perkelompok. Kuisisioner diberikan 2 kali dalam satu semester yaitu tengah semester dan akhir semester. Indeks nilai survey adalah 1-4, seperti yang telah dijelaskan pada Bagian III *Online TeamKit*. Tabel III memperlihatkan nilai rata-rata perkelas untuk kedua waktu tersebut. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata semua kelas mengalami kenaikan sebesar 0.26 poin atau sekitar 9.69%.

Tabel 3 Hasil Pengujian

Kelas	Nilai Rata-rata Kelas Tengah Semester	Nilai Rata-rata Kelas Akhir Semester	Selisih Nilai
Kelas A	2.68	2.70	0.02
Kelas B	3.3	3.59	0.29
Kelas C	2.23	2.54	0.31
Kelas D	2.55	2.76	0.21
Kelas E	2.65	3.12	0.47
<u>Rata-rata</u>	<u>2.682</u>	<u>2.942</u>	<u>0.26</u>

Hasil pengujian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas berarti bahwa indeks kerja sama tim meningkat. Makna lebih jauh lagi adalah bahwa *feedback* atas proses kerja sama tim yang diberikan dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih meningkatkan lagi hubungan kerja sama antar anggota tim.

*Feedback* atas pemakaian perangkat lunak telah diberikan dan proses penyempurnaan telah dilakukan beberapa kali. Namun hal ini tidak menutup penyempurnaan lanjutan setelah perangkat lunak ini telah digunakan secara luas. Perangkat lunak asesmen kerjasama tim yang dapat membantu instruktur untuk mengasah *interpersonal skill* para mahasiswanya, yaitu dengan memberikan *feedback* atas proses kerjasama tim yang sedang berjalan.

**KESIMPULAN**

Kami telah berhasil mengembangkan *Online TeamKit* yang dapat membantu instruktur untuk mengasah *interpersonal skill* para mahasiswanya secara online, yaitu dengan memberikan *feedback* atas proses kerjasama tim yang sedang berjalan melalui perangkat lunak berbasis web. Perangkat lunak ini memudahkan instruktur dan



kekurangan perangkat lunak survey yang berbasis *desktop*. Selain itu, fitur laporan kuisioner yang dapat dilihat langsung oleh mahasiswa juga dapat memudahkan dan mempercepat mahasiswa mendapatkan *feedback* atas progress kerja sama timnya. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk membuat aplikasi ini lebih sederhana dan lebih efektif agar dapat lebih mudah digunakan dan memberikan *feedback* yang lebih mengena dan dirasakan manfaatnya bagi mahasiswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami haturkan ucapan terima kasih kepada Dr. Sandro Mihradi dan Jajat Ismail atas kerja samanya dalam tim pengembang *Online TeamKit* ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih untuk Program Hibah Pengajaran FTMD ITB 2015 atas dukungan dananya

#### DAFTAR PUSTAKA

- F. Z. Ruskanda, *Pengembangan Perangkat Lunak Asesmen Kerja Tim*, SeTISI Universitas Maranatha, 2013.
- J. McGourty, K. P. De Meuse, *Team Developer: An Assessment and Skill Building Program*, John Wiley&Sons, 2001.
- S. R. Pressman, *Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Editon*, 5<sup>th</sup> Edition, Mc-Graw Hill, 2001.
- G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson, *The Unified Modeling Language User Guide*, Addison Wesley Longman, Inc., 1999.

