

PELATIHAN PEMANFAATAN SCRUM UNTUK MANAJEMEN TIM DI SMK CITRA NEGARA DEPOK

Dea Wemona Rahma^{1*}, Siti Zahrotul Fajriyah², Deki Satria¹, Qilbaaini Effendi Muftikhali¹,
Hesmi Aria Yanti², Zuki Pristianoro Putro²

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom Kampus Jakarta, Jl. Raya Daan Mogot KM 11, Jakarta Barat 11710, Indonesia

² Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom Kampus Jakarta, Jl. Raya Daan Mogot KM 11, Jakarta Barat 11710, Indonesia

*E-mail: wemona@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman dan teknologi menuntut peserta didik atau siswa untuk tidak hanya memiliki kemampuan *problem-solving* dan nilai yang bagus saja. Siswa perlu dibekali dengan keterampilan 4C yaitu *Communication, Collaborative, Critical Thinking*, hingga *Creativity and Innovation*. Keterampilan kolaborasi menekankan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dan mengelola tim. Kolaborasi dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan yang kompleks dan memerlukan keterlibatan dari berbagai disiplin ilmu. Kolaborasi juga sangat dibutuhkan di era digital yang memungkinkan semua orang untuk saling terhubung dari mana pun dan kapan pun. Siswa memerlukan kemampuan untuk beradaptasi dan mengatasi perubahan yang cepat. Hal ini mendorong tim abdimas untuk memberikan pelatihan kepada para siswa di SMK Citra Negera Depok. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan Scrum dan melatih kemampuan kolaborasi para siswa. Scrum adalah pendekatan dalam proyek dinamis yang dirancang untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara iteratif. Scrum menekankan pentingnya kolaborasi tim dan komunikasi yang efektif. Pelatihan ini membahas apa itu Scrum dan bagaimana Scrum dapat membantu mereka dalam hal manajemen tim. Pelatihan ini dihadiri oleh 140 siswa yang terbagi menjadi dua sesi. Tiap sesinya dihadiri oleh sekitar 70 siswa. Secara garis besar, rangkaian kegiatan pelatihan dimulai dengan penyampaian materi. Kemudian dilanjutkan dengan sesi games yang memungkinkan siswa untuk secara langsung mempraktikkan Scrum secara nyata. Peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5-8 orang. Selama sesi games berlangsung, para siswa terlihat senang dan antusias. Setelah sesi games berakhir, para siswa mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari dari games yang baru saja dimainkan. Sebelum kegiatan pelatihan berakhir, tim abdimas meminta para siswa untuk mengisi kuesioner umpan balik. Hasil yang didapatkan yaitu 77 persen peserta merasa bahwa materi pelatihan sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Peserta juga merasa bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami. Dari segi animo, peserta dan pihak sekolah sangat antusias mengikuti kegiatan workshop dan berharap kegiatan workshop seperti ini diadakan kembali di periode berikutnya.

Kata Kunci: *Scrum, kolaborasi, manajemen tim*

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman dan teknologi menuntut peserta didik atau siswa untuk tidak hanya memiliki kemampuan *problem-solving* dan nilai yang bagus saja. Siswa perlu dibekali dengan keterampilan 4C. Keterampilan tersebut yaitu *Communication, Collaborative, Critical Thinking*, hingga *Creativity-Innovation*. Komunikasi yang efektif menjadi dasar para siswa dalam menyampaikan ide dan berbagi informasi untuk memberikan pemahaman pada lawan bicara. Skill komunikasi tidak hanya sebatas menyampaikan pemikiran, tetapi juga secara aktif mendengarkan orang lain (Septikasari & Frandy, 2018).

Kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas menjadi dasar dalam memberikan ide dan solusi yang inovatif. Sedangkan keterampilan kolaborasi menekankan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dan mengelola tim. Kolaborasi

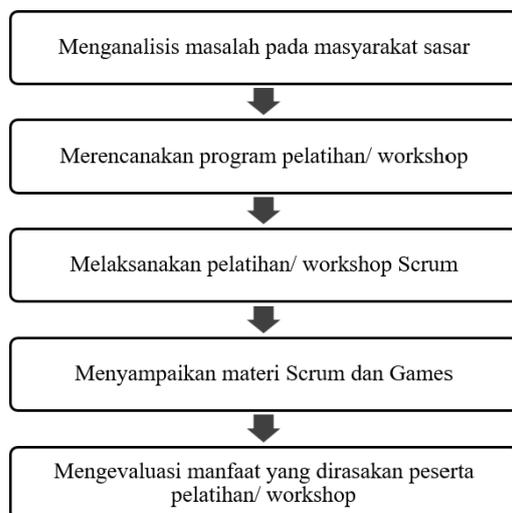
dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan yang kompleks dan memerlukan keterlibatan dari berbagai disiplin ilmu. Kolaborasi sangat dibutuhkan di era digital yang memungkinkan semua orang untuk saling terhubung dari mana pun dan kapan pun. Siswa memerlukan kemampuan untuk beradaptasi dan mengatasi perubahan yang cepat. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Scrum.

Scrum adalah pendekatan dalam proyek dinamis yang dirancang untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara iteratif dan inkremental (Schwaber & Sutherland, 2020). Scrum menekankan pentingnya kolaborasi tim dan komunikasi yang efektif (Karabulut & Ergun, 2018). Adapun dalam bidang peningkatan kualitas produk, Scrum juga dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pelanggan secara berulang (inkremental).

Dalam rangka menggali permasalahan yang dirasakan oleh pihak SMK Citra Negara, tim PkM beberapa kali mengunjungi pihak sekolah. Hasil yang kami dapatkan adalah pihak sekolah merasa bahwa para siswanya masih minim mendapatkan pelatihan terkait *softskill*, terutama kemampuan bekerja sama dalam tim dan kemampuan beradaptasi dengan cepat. Berdasarkan hal tersebut, tim abdimas memberikan penawaran kepada SMK Citra Negara Depok untuk mengadakan kegiatan pelatihan yang dapat mengasah *softskill* para siswa. Melalui pelatihan ini, siswa akan belajar apa itu Scrum dan bagaimana Scrum dapat membantu mereka dalam hal manajemen tim. Para siswa juga diharapkan dapat mengadopsi prinsip dan praktik baik Scrum dalam kehidupan sehari-hari untuk bekerja sama dalam tim dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan di sekitar.

2. Metodologi

Kegiatan PkM di SMK Citra Negara dilakukan dalam bentuk pelatihan untuk siswa. Tema dari pelatihan ini adalah “Pemanfaatan Scrum untuk Manajemen Tim”. Pelatihan ini dihadiri oleh 140 siswa yang terbagi menjadi dua sesi. Tiap sesinya dihadiri oleh sekitar 70 siswa. Metodologi PkM pada kegiatan kali ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi PkM

Pada awal kegiatan, tim dosen mengunjungi SMK Citra Negara untuk menggali masalah atau kebutuhan dari sekolah. Setelah masalah sudah berhasil digali, tim PkM merencanakan program pelatihan atau workshop untuk menyelesaikan masalah yang ada. Kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan pelatihan, menyampaikan materi Scrm dan Games. Tahapan terakhir pada metodologi yaitu mengevaluasi manfaat atas kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan dengan meminta para peserta pelatihan untuk mengisi kuesioner.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dilaksanakan pada 8 November 2023, dengan jumlah siswa sebanyak 149 yang dibagi kedalam dua sesi. Sesi pertama diikuti oleh 74 siswa dan sesi kedua diikuti oleh 75 siswa lainnya. Pelatihan disampaikan berdasarkan metodologi yang disusun untuk pelatihan SCRUM ini.

Pelatihan Scrum untuk siswa-siswa SMK Citra Negara dimulai dengan penyampaian materi Scrum dengan metode seminar. Materi berisi definisi dan penjelasan-penjelasan dasar dari SCRUM itu sendiri, termasuk didalamnya penggunaan Scrum secara umum di bidang apa saja dari berbagai organisasi dan industri, juga kelebihan, kekurangan, serta pemanfaatannya dalam kerjasama tim dan kolaborasi yang agile dan adaptif. Dalam penyampaian materi, dilengkapi oleh sesi diskusi dimana para siswa peserta workshop ini dapat bertukar timbal balik dan pertanyaan untuk memperoleh pemahaman yang utuh terkait metode Scrum.

Sesi materi memberikan gambaran dasar terkait implementasi Scrum untuk manajemen kolaborasi dan kerjasama tim. Untuk itu, sesi dilanjutkan dengan pembagian kelompok-kelompok workshop. Dari 74 dan 75 siswa di masing-masing sesi, peserta dibagi kedalam 8 kelompok kecil. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk memberikan gambaran peranan dalam kelompok bagi masing-masing individu. Di dalam masing-masing kelompok, ada yang ditugaskan sebagai ketua proyek dan membagi-bagi pekerjaan ke setiap orang di dalam kelompok, peranan setiap anggota sesuai dengan kasus yang akan disimulasikan sebagai media pembelajaran metode SCRUM tersebut.

Pemberian kasus dilakukan ke seluruh peserta workshop setelah kelompok terbentuk. Kasus simulasi yang diberikan adalah pembuatan Pizza. Setiap kelompok diberikan bahan-bahan untuk pembuatan pizza dengan kuantitas yang sama, namun diberikan misi untuk diselesaikan sebanyak dua kali. Setiap kelompok mencapai hasil yang berbeda, dimana setiap hasilnya menunjukkan bagaimana kerjasama tersebut mencapai penuntasan misi.

Perulangan misi pada kali kedua dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman yang sempurna. Hal ini dapat diamati pada kegiatan diskusi yang dijalankan, dimana setiap kelompok secara dinamis saling berdiskusi dan bekerjasama. Selain itu antusiasme para peserta juga cukup bagus, para peserta tidak segan bertanya langsung jika ada yang ingin ditanyakan pada pemateri dan fasilitator.

Setelah iterasi kedua dijalankan, masing-masing kelompok kemudian menampilkan hasil kerja mereka dan diperiksa oleh fasilitator workshop. Karena simulasi workshop ini dalam bentuk permainan, maka dari setiap kelompok yang ada, dipilih kelompok yang mencapai hasil paling bagus dan maksimal, lalu diberikan apresiasi sebagai penghargaan.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan workshop

Rangkaian workshop dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman dan pemahaman terkait

Tabel 1. Hasil kuesioner kegiatan Pelatihan Scrum untuk Manajemen Tim

	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra atau peserta.	6,8%	4,1%	12,2%	40,5%	36,5%
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup.	15,5%	21,6%	21,6%	19,6%	21,6%
3	Materi yang disampaikan cukup jelas dan mudah dipahami.	5,4%	4,7%	14,2%	36,5%	39,2%
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan.	6,1%	4,7%	17,6%	39,2%	32,4%
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang.	5,4%	8,1%	17,6%	27,0%	41,9%

*SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

Jawaban kuisisioner pada pertanyaan kedua menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat beragam. Terdapat 31% peserta (S dan SS) yang merasa waktu cukup, sebanyak 37% peserta (TS dan STS) yang menilai waktu pelaksanaan workshop terlalu sedikit. Selain durasi pelatihan yang dipersingkat dari materi, banyaknya peserta memengaruhi penilaian ini, sehingga pemanjangan durasi dan pengurangan peserta pada pelaksanaan workshop ini kedepannya harus dipertimbangkan.

Scrum. Dokumentasi foto kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2. Workshop dirancang dengan menerapkan aspek-aspek *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review* dan *sprint retrospective* (Schwaber & Sutherland, 2020). Kecepatan dalam menghadapi perubahan dan permintaan pengguna yang berubah-ubah merupakan hal yang normal ditemukan di dalam Scrum.

Di akhir rangkaian acara, tim abdimas meminta para peserta untuk mengisi kuesioner berskala likert terkait kegiatan pelatihan. Terdapat 5 item pertanyaan pada kuesioner. Kuesioner digunakan oleh tim abdimas untuk menilai apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan mitra atau peserta. Pertanyaan dan hasil dari pengisian kuesioner tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Pada pertanyaan no 1, persentase jawaban peserta untuk skala Setuju dan Sangat Setuju melebihi jumlah presentase tiga skala lainnya. Pertanyaan no. 1 bertujuan untuk mengetahui apakah para peserta workshop merasa bahwa materi yang disampaikan di workshop sudah sesuai dengan kebutuhannya. Dapat disimpulkan bahwa lebih dari 77% peserta setuju bahwa materi Scrum untuk manajemen tim sesuai dengan kebutuhan para peserta. Hal itu selaras dengan pentingnya mengetahui Scrum ini sebagai bekal kemampuan yang sangat dibutuhkan organisasi saat ini.

Sebagai inti dari pelatihan ini, jawaban pertanyaan ketiga menggambarkan kesesuaian kebutuhan peserta yang terpenuhi melalui pelatihan ini dari 76% peserta yang setuju dan sangat setuju akan penyajian materi ini, serta kemudahannya diikuti.

Hasil pertanyaan nomor 4 menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan pelayanan yang diberikan oleh panitia tim abdimas selama

workshop berlangsung. Pelayanan yang dimaksud meliputi respon dan bantuan yang diberikan oleh tim abdimas saat sesi games, diskusi, dan sesi tanya jawab ketika peserta mengalami kesulitan. Hal ini selaras dengan keadaan saat workshop berlangsung. Saat sesi games, tiap kelompok didampingi oleh fasilitator dari tim abdimas. Mereka sangat antusias dan ketika ada pertanyaan, siswa dapat bertanya langsung ke fasilitator yang mendampingi kelompok tersebut.

Pertanyaan nomor 5 pada kuesioner ditanyakan untuk mengetahui animo peserta atau mitra abdimas terhadap kegiatan workshop atau pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 70% peserta merasa setuju bahwa kegiatan workshop seperti ini dapat dilanjutkan kembali di masa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan hasil diskusi antara tim abdimas dengan pihak sekolah. Pada mulanya, pihak sekolah meminta tim abdimas untuk mengadakan kegiatan workshop selama 2 hari. Hal ini dikarenakan pihak sekolah ingin semua siswa kelas 12 untuk ikut serta dalam workshop. Namun mengingat sumber daya yang dimiliki oleh tim abdimas terbatas, maka kegiatan dilaksanakan selama 1 hari. Pihak sekolah berharap di periode selanjutnya tim abdimas bisa kembali ke SMK Citra Negara untuk memberikan workshop yang dapat bermanfaat untuk para siswa.

Secara keseluruhan, hasil kuisisioner jika diamati dari kategori pertanyaan, dapat dilihat bahwa distribusi jawaban cukup beragam di kelima skala pada pertanyaan kedua, yaitu terkait dengan durasi pelaksanaan. Sedangkan pada keempat kategori pertanyaan lainnya, kepuasan peserta terhadap materi, cara penyampaian, fasilitas kegiatan dan tindak keberlanjutan program dapat dikatakan cukup tinggi. Sehingga, faktor durasi pelaksanaan workshop menjadi satu-satunya faktor yang perlu perhatian khusus dalam implementasi workshop Scrum. Namun dalam hal ini, peserta merasa bahwa durasi workshop terlalu singkat.

4. Kesimpulan

Pada kegiatan PkM kali ini, tim abdimas telah berkontribusi dengan mengadakan workshop pelatihan Scrum untuk manajemen tim. Workshop ini diharapkan dapat melatih keterampilan siswa dalam bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain. Keterampilan ini penting dimiliki oleh siswa karena perkembangan zaman dan teknologi menuntut siswa untuk tidak hanya memiliki kemampuan *problem-solving* dan nilai yang bagus saja.

Selama workshop berlangsung, para siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. Terutama saat sesi games "pizza". Games ini

dirancang untuk menerapkan aspek penting dari Scrum. Para siswa menyatakan belum pernah bermain games ini sebelumnya. Mereka menyampaikan bahwa sesi games membuat mereka menjadi lebih paham bagaimana cara kerja Scrum di dalam mengelola tim.

Setelah pelatihan ini, diharapkan kemampuan siswa dapat semakin meningkat untuk memenuhi kebutuhan industri dan organisasi di masa mendatang. Tim abdimas juga berharap di masa mendatang bisa berkolaborasi kembali dengan SMK Citra Negara untuk memberikan pelatihan dengan topik-topik lainnya yang dapat memberikan manfaat untuk para siswa.

5. Referensi

- Karabulut, A. T., & Ergun, E. (2018). A New Way of Management: A Scrum Management. *International Journal of Commerce and Finance*, 4(2), 108–117.
<http://ijcf.ticaret.edu.tr/index.php/ijcf/article/view/94>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide*.
<https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 107–117.
<https://core.ac.uk/download/pdf/335289337.pdf>