

MEMBANGUN BUDAYA KERJA TIM MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PEDAGOGI IGNASIAN DALAM MATAKULIAH PROYEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK

P. H. Prima Rosa¹

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sanata Dharma
Kampus III Paingan, Maguwoharjo, Depok, Sleman Yogyakarta

E-mail: ¹rosa@usd.ac.id

ABSTRAKS

Tulisan ini berisi uraian penyelenggaraan perkuliahan Proyek Rekayasa Perangkat Lunak berbasis Pedagogi Ignasian di Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis Pedagogi Ignasian, mahasiswa diajak untuk mengasah aspek kompetensi (*competence*), suara hati (*conscience*), dan bela rasa (*compassion*). Kompetensi diasah melalui pengalaman nyata membangun sistem perangkat lunak secara berkelompok. Suara hati diasah melalui refleksi atas pengalaman belajarnya secara berkesinambungan. Bela rasa ditumbuhkembangkan sejak mulai pemilihan topik hingga menghadirkan realitas dalam masyarakat melalui pemutaran film maupun penugasan untuk membaca artikel tertentu yang disertai refleksi untuk membantu mahasiswa mengenali gerak batinnya dan membantu dosen mendampingi mahasiswa.

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan nilai-nilai hasil laporan dan presentasi proyek, penilaian teman sekelompok atas kontribusi mahasiswa yang bersangkutan selama bekerja dalam kelompok, dan kesungguhan mahasiswa dalam merefleksikan pengalamannya. Hasil nilai final peserta kuliah, 5 mahasiswa (20.83%) mendapatkan nilai A, sedangkan 19 mahasiswa (79.17%) mendapatkan nilai B.

Berdasar angket evaluasi perkuliahan, proses pembelajaran matakuliah Proyek RPL berbasis Pedagogi Ignasian ini dikategorikan berhasil baik dengan nilai kinerja dosen, kontribusi mahasiswa, dan kepuasan mahasiswa dengan kriteria amat tinggi. Pendekatan matakuliah yang tidak hanya mengasah aspek kompetensi melainkan juga suara hati dan bela rasa bisa diterima bahkan dipandang baik oleh mahasiswa.

Kata Kunci: model pembelajaran, Pedagogi Ignasian, rekayasa perangkat lunak, softskill, kerja tim

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu *softskills* yang amat dibutuhkan dalam kehidupan, termasuk dunia kerja, adalah kemampuan bekerja dalam tim. Hampir tidak ada satu pun orang di dunia ini yang mampu mengerjakan segala hal sendirian. Dalam bidang teknologi informasi bahkan kerja tim sudah menjadi syarat mutlak kompetensi yang harus dikuasai oleh orang-orang yang bekerja di dalamnya, mengingat skala dan cakupan pekerjaan rekayasa sistem perangkat lunak maupun keras kian hari kian meningkat. Oleh karenanya, untuk membantu mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja dan menghidupi hidup mereka secara penuh, kemampuan kerja tim (*team work*) semestinya diintegrasikan ke dalam model pembelajaran.

Selama ini beberapa matakuliah di Jurusan Teknik Informatika (TI) Universitas Sanata Dharma (USD) sudah memakai pendekatan yang mensyaratkan adanya kerja tim. Salah satunya adalah matakuliah Rekayasa Perangkat Lunak I (RPL I) dan Rekayasa Perangkat Lunak II (RPL II). Berdasar hasil evaluasi dan refleksi mahasiswa pada akhir perkuliahan, banyak yang mengeluhkan

sulit dan beratnya kerja tim. Beberapa kelompok bahkan gagal atau tidak mencapai hasil yang optimal karena ketidakmampuan mereka mengelola tim, terutama saat muncul konflik maupun ketidaksepakatan diantara anggota-anggotanya. Kecenderungan untuk kemudian meninggalkan atau mengabaikan tugas karena ketidakcocokan dengan anggota lain, banyak muncul di kalangan mahasiswa.

Berangkat dari masalah tersebut, mahasiswa perlu dibantu untuk mengelola dan mengalami proses bekerja dalam tim secara benar sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Pada semester genap 2008/2009 dilakukan inovasi pembelajaran di mana mahasiswa secara khusus didampingi untuk membangun tim yang baik melalui matakuliah Proyek Rekayasa Perangkat Lunak (Proyek RPL). Matakuliah ini adalah matakuliah bagi mahasiswa semester VI dan merupakan matakuliah yang menjadi muara (integrasi) dari banyak matakuliah, sekaligus berfungsi sebagai matakuliah persiapan tugas akhir. Dalam matakuliah ini mahasiswa tidak lagi perlu mendapatkan teori, melainkan langsung membangun sistem perangkat lunak secara berkelompok, berdasar pada topik nyata yang

mereka pilih atau dipikirkan dosen. Melalui matakuliah Rekayasa Perangkat Lunak, mahasiswa diharapkan memiliki pengalaman nyata menerapkan ilmu yang pernah dipelajarinya sehingga tahu persis bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai persoalan dalam masyarakat. Melalui matakuliah ini semestinya mahasiswa juga terbantu untuk menemukan diri, nilai-nilai yang diyakini serta yang akan dia perjuangkan dalam hidupnya. Pada akhirnya, kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan kemampuan akademik serta nilai humanistik terasah melalui matakuliah ini.

Model pembelajaran berbasis Pedagogi Ignasian (PI) dipandang sesuai untuk diterapkan pada matakuliah ini mengingat dalam PI ditekankan kembali bahwa tujuan pendidikan Yesuit adalah menjadi pribadi yang “utuh”, memiliki kompetensi intelektual, memiliki kemauan untuk berkembang, religius, penuh kasih, dan memiliki komitmen untuk mewujudkan keadilan dalam pelayanannya terhadap umat Allah sebagaimana tertuang dalam Pedoman Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian (2008). Disebutkan pula bahwa pendidikan ditujukan untuk mengembangkan segala aspek kemanusiaan setiap orang di dalamnya, agar dia menemukan diri sebagai orang yang diciptakan Allah demi sesamanya. Oleh karenanya, secara implisit termuat bahwa setiap orang diajak untuk bertemu dan bersinggungan dengan, bekerja bersama dengan, bahkan demi orang lain. Dengan kata lain kerja tim itu adalah salah satu bagian proses yang perlu dialami dalam PI.

Berdasar latar belakang tersebut, dirancang dan diimplementasikan sebuah disain model pembelajaran berbasis Pedagogi Ignasian untuk membangun budaya kerja tim dalam matakuliah Proyek RPL di Jurusan Teknik Informatika Universitas Sanata Dharma.

1.2 Tujuan Kegiatan

Tujuan pelaksanaan program Membangun Budaya Kerja Tim Melalui Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian dalam Matakuliah Proyek Rekayasa Perangkat Lunak ini adalah:

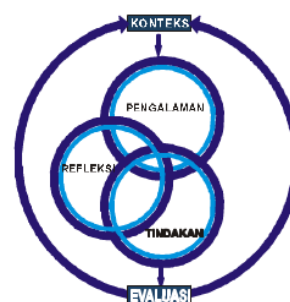
1. Meningkatnya kualitas kerja tim antar mahasiswa.
2. Meningkatnya kualitas dan relevansi pembelajaran matakuliah Proyek Rekayasa Perangkat Lunak di Jurusan Teknik Informatika USD.
3. Terimplementasikannya Pedagogi Ignasian dalam proses pembelajaran di Jurusan Teknik Informatika USD.
4. Meningkatnya kontribusi mahasiswa dalam perkuliahan.

5. Meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan kemampuan akademik serta nilai humanistik.

2. PEDAGOGI IGNASIAN

USD menyadari pentingnya kegiatan pembelajaran sebagai ujung tombak untuk menyiapkan generasi muda dalam memikul tanggungjawabnya di masa depan (Pedoman Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian, 2008). Oleh karena itu maka USD telah memilih Pedagogi Ignasian sebagai paradigma pembelajaran yang sesuai dengan visi dan misi USD sebagai pendidikan tinggi karya yesuit. Sebagaimana dituliskan dalam Pedoman Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian (2008), tujuan utama pendidikan yesuit bukanlah sekedar pengumpulan segudang pengetahuan atau persiapan untuk melaksanakan sebuah profesi, melainkan lebih dari itu, yaitu mengembangkan pribadi manusia seutuhnya yang menjadi ‘manusia untuk dan bersama orang lain’ (*Men and Women – for and with – Others*). Dengan demikian, diharapkan agar lulusan sekolah yesuit menjadi orang yang “utuh”, memiliki kompetensi intelektual, memiliki kemauan untuk berkembang, religius, penuh kasih, dan memiliki komitmen untuk mewujudkan keadilan dalam pelayanannya terhadap umat Allah (Kolvenbach, 2001).

Pedagogi Ignasian adalah suatu paradigma pembelajaran yang mendasarkan pada alur siklus konteks-pengalaman-refleksi-aksi-evaluasi dalam kerangka interaksi pengajar dan pembelajar bergulat menemukan kebenaran. Gambar 1 berikut ini menggambarkan dengan ringkas cara pandang tersebut.



Gambar1. Siklus Paradigma Pedagogi Ignasian
(Anonim, 2008)

Dalam paradigma PI, pembelajaran harus dirancang mengikuti siklus konteks-pengalaman-refleksi-aksi-evaluasi. Konteks mencakup apa yang harus diketahui oleh dosen sebagai pendidik tentang mahasiswa sebagai peserta didiknya, apa tujuan matakuliah dalam konteks visi dan misi institusi, serta bagaimana dosen memilih cara berinteraksi dengan mahasiswanya. Pengenalan

konteks penting dilakukan untuk menemukan cara yang paling tepat dalam membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah konteks mahasiswa dikenali, tahap berikutnya adalah pemberian pengalaman. Pengalaman dirumuskan sebagai apa cara terbaik untuk merangkul dan menghargai mahasiswa sebagai manusia yang utuh dalam proses belajar mengajar. Pengalaman yang diberikan hendaknya melibatkan pikiran, suara hati, perasaan, imajinasi, dan kehendak. Melalui pemberian pengalaman, diharapkan dosen mampu untuk menciptakan situasi dimana peserta didik dapat mengumpulkan dan mengingat kembali segala macam pengalaman yang sudah dipunyai untuk mengerti tentang fakta, perasaan, nilai-nilai, insight dan intuisi. Dalam hal ini dosen mendampingi dan membimbing mahasiswa sebagai peserta didik untuk melihat segala pengalaman yang sudah dipunyai dalam kerangka “kacamata pandang” baru sehingga pengetahuan mereka tumbuh dalam kebenaran dan kepuhan. Pengalaman bisa berupa pengalaman langsung yang dialami sendiri oleh mahasiswa maupun pengalaman tidak langsung (pengalaman orang lain yang dihadirkan dengan cara tertentu dalam kelas).

Tahapan berikutnya adalah refleksi yang intinya adalah bagaimana mengajak peserta didik untuk menginternalisasikan atau merefleksikan apa yang sudah mereka pelajari (konteks dan pengalaman) sehingga mereka mendapat pengertian yang lebih mendalam. Pendidik meletakkan dasar bagaimana mempelajari dan mengerti konteks dan pengalaman mereka lewat ingatan, pengertian, perasaan dan impian-impian mereka serta menemukan hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan implikasi untuk mencari kebenaran yang lebih dalam.

Dalam tahap aksi, peserta didik diajak untuk bergerak keluar dari pengetahuan yang sudah mereka dapatkan ke aksi yang harus dilakukan. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan segala apa yang ada dalam diri mereka (imajinasi, perasaan, pengetahuan, dan sebagainya). Pendidik membebaskan peserta didik untuk memilih ungkapan apa yang paling sesuai dengan pengetahuan, isi hati perasaan dan kebenaran yang dipunyai. Selanjutnya pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk kembali merefleksikan lebih lanjut atas konsekuensi konsekuensi dari aksi yang dijalankan.

Setelah semua tahap dalam siklus PI dilalui, perlu evaluasi terhadap peserta didik, apakah semakin bertumbuh dalam pikiran, hati, dan spiritualitas. Evaluasi dapat memakai berbagai macam alat evaluasi, namun harus mencakup 3

ranah yang sering diringkas sebagai 3C yaitu aspek kompetensi (*competence*), suara hati (*conscience*), dan bela rasa (*compassion*).

Di samping mengikuti alur siklus tersebut di atas, suatu pembelajaran yang berbasis paradigma Pedagogi Ignasian juga perlu memperhatikan beberapa unsur penting lainnya. Berikut adalah beberapa diantaranya pembelajaran hendaknya berpusat pada pembelajar (*student-centered*), kontekstual (sesuai dengan konteks peserta didik), perhatian pendidik pada peserta didik secara personal (*cura personalis*) untuk membantu setiap peserta didik tumbuh secara optimal, serta berprinsip “bukan banyaknya namun kualitasnya” (*non multa sed multum*).

3. TINJAUAN PENELITIAN TERKAIT

Penelitian tentang paradigma Pedagogi Ignasian dalam pembelajaran dapat ditemukan dalam tulisan Hise dan Massey (2010) yang menerapkan PI dalam perancangan matakuliah Etika Akuntansi. Coghlan (2005) melakukan kajian bagaimana peran spiritualitas Ignasian sebagai basis iman metodologi transformasional dalam penelitian tindakan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Sumarah (2008) meninjau perikop kisah dalam Injil tentang pertobatan perempuan Samaria sebagai landasan paradigma Pedagogi Ignasian yang diadopsi sebagai nilai-nilai yang dihidupi USD. Priyotamtama (2008) menguraikan tentang model pembelajaran Pedagogi Ignasian ditinjau dari komponen pengalaman dan pengaruh-pengaruh yang bisa diharapkan.

Kajian-kajian tentang spiritualitas Ignasian yang mendasari Pedagogi Ignasian juga dapat ditemukan dalam Jurnal Spiritualitas Ignasian, diantaranya yang ditulis oleh Sumarah (2011).

4. RANCANGAN PEMBELAJARAN

4.1. Standar Kompetensi

Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa diharapkan mampu memiliki:

1. Kompetensi (*competence*):
 - a. Menguasai konsep dasar dan tahapan rekayasa perangkat lunak beserta alat bantu
 - b. Mampu menggunakan konsep rekayasa perangkat lunak untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sebuah perangkat lunak
 - c. Mampu bekerjasama dalam tim
 - d. Memecahkan masalah
 - e. Mengkomunikasikan gagasan secara lisan dan tertulis.

2. Suara hati (*conscience*):
 - a. Mampu mengembangkan kreativitas yang otentik
 - b. Mampu bersikap jujur, terbuka, rendah hati dalam kerja tim
 - c. Mampu berkomunikasi secara santun dan empatik
3. Bela rasa (*compassion*):
 - a. Mampu melihat peluang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan dalam kerangka membantu orang lain maupun memecahkan persoalan kemasyarakatan demi meningkatkan martabat kemanusiaan

4.2 Rancangan Siklus Pedagogi Ignasian

Berikut adalah rancangan materi pembelajaran berdasarkan siklus Pedagogi Ignasian.

4.2.1. Konteks

Sebelum kuliah dimulai, konteks mahasiswa calon peserta matakuliah diidentifikasi melalui Sistem Informasi Akademik (SIA) USD yang menyajikan informasi tentang distribusi mahasiswa pendaftar matakuliah berdasarkan indeks prestasi semester (IPS), indeks prestasi kumulatif (IPK), jenis kelamin, serta mahasiswa yang mengulang. Dari informasi ini bisa diimajinasikan oleh dosen situasi kelas yang akan dihadapi serta strategi yang sesuai untuk kelas tersebut.

Pada pertemuan kuliah pertama, konteks awal pengalaman hidup mahasiswa digali melalui identifikasi perasaan positif (senang, gembira, puas) dan perasaan negatif (sedih, kecewa, marah, kesal) beserta sebab-sebabnya selama mengerjakan tugas matakuliah RPL I dan RPL II yang menjadi prasyarat matakuliah proyek RPL. Selanjutnya kelas dibagi menjadi 6 kelompok untuk membagikan (*sharing*) hasil refleksi pribadinya dalam kelompok. Di dalam kelompok ini mahasiswa juga didorong untuk bersikap empatik dan mau mendengarkan teman dalam kelompoknya. Tiap kelompok merangkum hasil *sharing* kelompoknya dalam simbol gambar/poster untuk dipresentasikan dalam pleno kelas. Pertemuan pertama diakhiri dengan permainan "membangun menara kertas" untuk menegaskan pentingnya kreatifitas dan kerjasama dalam kelompok.

Disamping mengenali konteks awal mahasiswa, konteks dinamis mahasiswa selama perkuliahan juga diikuti melalui berbagai media baik *online* (*facebook*) maupun *offline* (buku jurnal pribadi dan observasi dalam kelas). Hal ini dilakukan untuk memantau apakah strategi dan pendekatan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya

masih relevan dengan perkembangan dinamika kelas.

4.2.2. Pengalaman

Untuk membantu mahasiswa menyoroti pengetahuan agar tumbuh dalam kebenaran dan kepenuhan, pengalaman yang dirancang untuk matakuliah ini adalah sebagai berikut. Kelas dibagi ke dalam 6 kelompok yang terdiri dari 4 orang. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memilih sendiri topik proyek yang akan dibuatnya dengan tema besar "Teknologi bagi Masyarakat" untuk membantu mahasiswa memiliki kepedulian terhadap persoalan kemasyarakatan dan memanfaatkan ilmunya untuk kemanusiaan. Topik bisa berkaitan dengan bidang pendidikan, kesehatan, pemerintahan, lingkungan, budaya, pertanian/ perkebunan/kelautan, dan sebagainya.

Setiap kelompok mengerjakan proyek secara bertahap dalam tiga tahap. Tahap I adalah fase definisi ruang lingkup, analisis masalah dan analisis kebutuhan. Tahap II adalah fase perancangan logikal dan perancangan fisik. Tahap III adalah fase implementasi. Selama pengerjaan proyek, dosen menjadi fasilitator dengan menyediakan waktu untuk konsultasi secara langsung (tatap muka) maupun menggunakan media komunikasi lainnya.

Pada akhir setiap tahap, setiap kelompok wajib menyusun laporan tertulis, mempresentasikan di depan kelas, menilai partisipasi teman sekelompoknya dalam tahap tersebut, dan menilai presentasi kelompok lain.

Pada beberapa pertemuan tertentu, dosen memberikan tugas tambahan untuk menonton film atau membaca artikel tertentu dan membuat refleksi atas artikel/film tersebut, dengan tujuan untuk mengasah suara hati maupun menumbuhkan hasrat bela rasa mahasiswa.

4.2.3. Refleksi

Berkaitan dengan pengalaman di atas, pada akhir setiap tahap pengerjaan proyek, mahasiswa diminta mengevaluasi dan merefleksikan proses pengerjaan tahap tersebut secara berkelompok maupun individual dengan panduan kuesioner evaluasi dan pertanyaan refleksi. Hasil evaluasi antar teman diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan sebagai bahan evaluasi dan refleksi diri untuk kepentingan peningkatan dalam tahap selanjutnya. Hasil refleksi individu dituliskan dalam jurnal pribadi setiap mahasiswa yang harus dikumpulkan. Berdasar jurnal tersebut, dosen memberikan komentar tanggapan yang bersifat penegasan atau dorongan bagi tim maupun individu untuk terus menjadi lebih baik dan mencapai tujuan. Dosen juga menjadi mediator jika

diperlukan, misalnya jika diindikasikan ada konflik dalam kelompok yang menghambat kerja kelompok.

Setelah ujian akhir, kegiatan pembelajaran ditutup dengan rekoleksi singkat untuk merangkum dan meneguhkan pemaknaan seluruh proses pembelajaran selama satu semester dalam matakuliah Proyek RPL.

4.2.4. Tindakan

Dorongan pada peserta didik untuk bergerak keluar dari pengetahuan yang sudah mereka dapatkan ke aksi yang harus dilakukan dilakukan melalui perbaikan laporan-laporan yang harus dikumpulkan dalam setiap tahap berdasar hasil presentasi kelompok. Secara individu, evaluasi antar teman kelompok melalui kuesioner juga menjadi bahan untuk merumuskan tindakan yang lebih baik selama perjalanan pengerjaan proyek.

4.2.5. Evaluasi

Upaya untuk mengevaluasi peserta didik, apakah semakin bertumbuh dalam pikiran, hati, dan spiritualitas (aspek 3C) dilakukan melalui penilaian laporan proyek, penilaian presentasi, keaktifan dalam diskusi kelas, hasil evaluasi antar teman, serta pemantauan jurnal pribadi setiap anggota kelompok. Tabel berikut ini berisi rincian unsur dan bobot penilaian yang menentukan nilai akhir:

Tabel 1. Unsur dan Bobot Penilaian

No.	Jenis Evaluasi	Bentuk	Bobot
1.	Laporan & presentasi proyek tahap I	Tertulis dan lisan	10%
2.	Laporan & presentasi proyek tahap II	Tertulis dan lisan	10%
3.	Proses implementasi (aspek <i>hardskills</i>), mencakup laporan kemajuan implementasi dan program final	Presentasi lisan dan demo program	40%
3.	Laporan & presentasi final	Tertulis dan lisan	20%
4.	<i>Softskills</i> : - partisipasi dalam kerja kelompok - partisipasi dalam diskusi kelompok - partisipasi dalam diskusi kelas - refleksi/jurnal pribadi	Lisan dan tertulis	20%

Nilai final ditetapkan dengan aturan sebagai berikut: A (nilai ≥ 80), B ($70 \leq \text{nilai} < 80$), C ($56 \leq \text{nilai} < 70$), D ($50 \leq \text{nilai} < 56$), E (nilai < 50).

5. ANALISIS HASIL

Dengan mempergunakan pedoman penilaian di atas, diperoleh hasil 5 mahasiswa (20.83%) mendapatkan nilai A, sedangkan 19 mahasiswa (79.17%) mendapatkan nilai B. Kesungguhan kerja seluruh kelompok menampakkan hasil yang baik dalam penilaian final. Satu kelompok yang berhasil menyelesaikan seluruh program dengan sempurna karena kontribusi dari seluruh anggota kelompok, 3 kelompok mampu menyelesaikan 80% – 90% programnya, sedangkan 2 kelompok hanya mampu menyelesaikan 60% - 70%. Faktor yang diidentifikasi menghambat kedua kelompok yang hanya mampu menyelesaikan 60%-70% adalah tidak kompaknya tim, manajemen waktu yang kurang baik, kontribusi/partisipasi beberapa anggota yang rendah.

Berdasar hasil dinamika kelompok pada rekoleksi akhir kuliah, salah satu kelompok yang kurang berhasil menyelesaikan proyeknya ternyata adalah kelompok yang anggotanya sama-sama memiliki kebiasaan buruk seperti menunda pekerjaan, tidak disiplin, dan sebagainya.

Dalam puisi yang dibuat pada rekoleksi akhir, tampak bahwa sekalipun beberapa merasa peningkatannya belum signifikan, namun para mahasiswa berhasil merumuskan adanya peningkatan pada dirinya dalam aspek pengalaman merancang dan membangun sistem, pengalaman bekerja dalam kelompok, pengalaman presentasi di muka kelas, dan pengalaman memandang lingkungan sekitar mereka (yang ditonton melalui film Nick Fujicic, film Di Atas Rel Mati, film Gubuk Reyot di Atas Minyak Internasional, film The Last Lecture, film Laskar Pelangi atau dibaca dalam artikel Mereka Tergadai di Atas 'Camui' Tambang)

Berdasar kuesioner evaluasi pembelajaran dari Pusat Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pembelajaran (P3MP) USD, diperoleh hasil penilaian mahasiswa sebagai berikut (skala 7): evaluasi kinerja dosen oleh mahasiswa memperoleh skor 6.52, kontribusi mahasiswa dalam pembelajaran memperoleh skor 5.96, sedangkan kepuasan mahasiswa memperoleh skor 6.24.

Sekalipun penilaian mahasiswa melalui kuesioner dan dinamika kelompok menunjukkan hasil yang baik, namun demikian terdapat unsur penilaian yang masih perlu mendapat perhatian yaitu kemauan mahasiswa untuk belajar mandiri (skor 5.47), kemauan mahasiswa dalam membaca buku referensi atau sumber belajar lain yang

relevan (skor 5.65) dan manfaat matakuliah dalam mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah (skor 5.76). Meski skor ketiga unsur tersebut masih masuk dalam kategori tinggi/sangat tinggi, akan tetapi skor ketiganya masih di bawah skor unsur penilaian lainnya yang di atas 6.0. Berdasar temuan tersebut, penulis merefleksikan bahwa kinerja dosen dan kepuasan mahasiswa yang tinggi tidak selalu menjamin kontribusi mahasiswa yang tinggi pula.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Melalui pendekatan pembelajaran berbasis Pedagogi Ignasian dalam matakuliah Proyek RPL, sebagian besar kelompok mampu membangun tim yang cukup baik dan menghasilkan produk perangkat lunak yang baik pula. Sekalipun demikian dua kelompok kurang berhasil mewujudkan tim yang baik sehingga produk akhir perangkat lunak juga belum sempurna karena kompetensi pemrograman yang kurang, tidak kompaknya tim, manajemen waktu yang kurang baik, kontribusi/partisipasi beberapa anggota yang rendah. Pendampingan kelompok yang bersifat reaktif (hanya menjadi fasilitator dan mediator jika ada masalah dalam kelompok) rupanya belum sepenuhnya menjamin terbentuknya tim yang solid.

Melalui pendekatan pembelajaran berbasis PI dalam matakuliah Proyek RPL ini, mahasiswa merasakan adanya peningkatan pada dirinya dalam aspek kompetensi merancang dan membangun sistem, aspek suara hati dalam hal pengalaman bekerja dalam kelompok serta berkomunikasi secara santun baik tertulis maupun lisan, dan aspek bela rasa khususnya dalam memandang lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan hasil evaluasi proses pembelajaran dengan menggunakan kuesioner P3MP, pembelajaran berbasis Pedagogi Ignasian untuk matakuliah Proyek RPL mendapatkan nilai kinerja dosen, kontribusi mahasiswa dan kepuasan mahasiswa dalam kriteria sangat tinggi.

Pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyangkut aspek kompetensi, melainkan juga aspek suara hati dan bela rasa diterima dengan baik oleh mahasiswa, bahkan beberapa mahasiswa secara eksplisit menyatakan ini hal baik yang perlu dipertahankan. Jurnal pribadi sebagai media ekspresi refleksi mahasiswa juga diisi dengan sungguh-sungguh oleh seluruh mahasiswa.

Berdasarkan komentar mahasiswa dalam rekoleksi singkat di akhir perkuliahan, perhatian dan kepedulian yang besar kepada mahasiswa yang dirasakan mahasiswa dalam matakuliah ini menjadi praktik baik yang perlu dipertahankan.

6.2 Saran

Pendekatan pembelajaran berbasis Pedagogi Ignasian perlu terus dicobakan untuk banyak matakuliah di USD karena melalui pendekatan ini, USD berpeluang besar untuk mewujudkan visi dan misinya mendidik manusia yang utuh. Berdasar pengalaman penulis, dari sisi mahasiswa tidak ada resistensi terhadap pendekatan ini.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang memakai pendekatan kerja tim, baik jika tahap-tahap pembentukan (formasi) tim sungguh diperhatikan sehingga secara terstruktur soliditas tim bisa lebih dijamin. Jadi pendampingan tim tidak lagi hanya bersifat reaktif.

PUSTAKA

- Anonim. (2008). *Pedoman Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pembelajaran Universitas Sanata Dharma.
- Anonim. *Ignatian Pedagogical Paradigm*. Diakses tanggal 5 Desember 2009 dari school.jhssac.org/faculty/cheneym/documents/ip_talkver2.PPT.
- Coghlan, David. (2005). Ignatian spirituality as transformational social science. *Action Research 3(1)*, 89-107.
- Hise, Joan van dan Dawn Massey. (2010). Applying the Ignatian Pedagogical Paradigm to the Creation of an Accounting Ethics Course. *Journal of Business Ethics 96*, 453-465.
- Priyotamtama, Paulus Wiryo. (2008). Model Pembelajaran Pedagogi Ignasian ditinjau dari Komponen "Pengalaman" dan Pengaruh-pengaruh yang Bisa Diharapkan. *Widya Dharna 19(1)*.
- Sumarah, Ignatia Esti. (2008). Tinjauan Pedagogi Ignasian atas Pertobatan Perempuan Samaria. *Widya Dharna 19(1)*.
- Sumarah, Ignatia Esti. (2011). Semangat *Cura Personalis* dalam Konteks Pelayanan di Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Spiritualitas Ignasian 13(1)*.
- Kolvenbach, SJ, Peter-Hans. (2001). *Universitas Yesuit dalam Terang Kharisma Ignatian*, Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.