

## **PENERAPAN DINAMIKA KELOMPOK**

*Oleh : Andi Mascunra Amir*

### **ABSTRAK**

Dinamika kelompok merupakan cabang ilmu sosial yang mempelajari perilaku manusia dalam kelompok atau ilmu yang mempelajari tenaga-tenaga yang bekerja dalam kelompok, mencari penyebabnya, dan apa akibatnya terhadap individu maupun kelompok. Sebelum perang dunia ke II para ahli masih memusatkan perhatiannya pada individu, seperti Kurt Lewin, sebagai pencetus gagasan dinamika kelompok berhasil menunjukkan bahwa tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri. Berdasarkan hasil penemuan timbul suatu upaya bagaimana mendidik manusia untuk mencapai pertumbuhan kepribadian sendiri serta kelompok yang memanfaatkan tenaga yang mempengaruhi tersebut.

*Kata Kunci : Dinamika Kelompok*

### **PENDAHULUAN**

Pada awalnya orang dewasa seperti juga anak-anak harus diberi pelajaran, kuliah ceramah, untuk mengenal kekuatan dan kekurangan dirinya dengan segala akibatnya terhadap kelompok. Hasilnya dapat diterapkan dan dihayati sebelum memperoleh pengalaman langsung dalam hidupnya. Sebaliknya apabila manusia belajar tanpa harus mengenal teori apa-apa, bagaikan orang yang dilempar dalam air untuk belajar berenang, mungkin lambat laun akan dapat juga

berenang akan lain halnya jika cara tersebut menjadi cara yang tepat dan efisien untuk mengajari berenang.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka diupayakan penggabungan ilmiah dengan pengalaman realistik, yang dikenal dengan sebutan "Latihan Dinamika Kelompok" sebagai suatu pendekatan laboratoris. Dalam latihan ini sejumlah orang dikumpulkan dalam kelompok dan melakukan berbagai kegiatan bersama dalam kurung waktu tertentu, misalnya satu minggu atau beberapa hari.

Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dapat berupa permainan peran, pengamatan, diskusi yang dirancang agar para peserta dapat mengalami sendiri bagaimana ia dipengaruhi kelompok dan bagaimana tingkah lakunya mempengaruhi orang lain dalam kelompok bersama-sama dengan pembimbing mereka merenungkan hasil pengalamannya sehingga akan mengenal "akunya" beserta segala daya dan gaya keterlibatannya dalam kelompok. Demikian pula dengan pendapat umpang balik dari sesama anggota kelompok akan diketahui sifat kelompok, suasana kelompok serta arti keberadaan dirinya dan setiap anggota dalam kelompok.

Pada dasarnya latihan dinamika kelompok berupaya menjadi sekelumit pengalaman hidup sesungguhnya untuk diamati dalam "laboratorium" serta mendapat pandangan dan kematangan kepribadian yang lebih tepat untuk bergerak dan bekerja secara lebih efisien dan efektif. Dalam pengalaman tiruan melalui latihan dinamika kelompoknya, dialaminya dalam "laboratorium" maka, seseorang menjadi lebih peka, mencari sebab atau akibat dari setiap tingkah laku manusia dengan segala liku-liku perasaan dan pikirannya.

## **PENERAPAN DINAMIKA KELOMPOK DALAM KEGIATAN PROSES BERLATIH-MELATIH**

Apabila kita ingin melaksanakan kegiatan proses berlatih dan melatih maka arah dan tujuan latihan sudah jelas sejak semula, walaupun tidak pernah dapat dipastikan bagaimana kelompok akan mengembangkannya dan apa yang akan mereka pelajari. Peserta lebih banyak diarahkan memahirkan diri dalam belajar dari pengalaman, perlu diketahui dalam pelaksanaan latihan dinamika kelompok ini kita "laboratoriumkan" manusia dengan segala kemungkinan-kemungkinan yang terjadi seperti seperti kepekaan peserta, kemungkinan peserta belajar atau peserta tersinggung karenanta. Oleh sebab itu ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan perses berlatih-melatih ini yakni:

- Peserta Latihan  
Berapa jumlahnya, bagaimana dasar pendidikannya, apa bidang kerjanya, bagaimana kesamaan usianya, penting diperhatikan jangan sampai ada peserta yang emosinya terganggu.
- Tujuan Pelatihan  
Tujuan latihan harus jelas dan terus diingat oleh pembimbing (fasilitator), segi apa yang penting yang hendak dicapai, mungkin satu mungkin lebih dari satu, misalnya mengkompakkan kelompok, meningkatkan kemahiran berkomunikasi, menajamkan kepekaan diri atau mengenalkan kelompok, mengurangi rasa rendah diri, mengurangi kepempinan otoriter, mengefektifkan kerja sama dan sebagainya.
- Waktu  
Hal ini berkaitan dengan berapa lama waktu yang tersedia apa satu, dua, atau tiga jam terus menerus ataukah, seminggu sekali selama dua jam.
- Peran Pembimbing  
Pembimbing harus mempunyai kepekaan untuk mengetahui seberapa jauh boleh mencapuri proses belajar pesertas. Setelah pembimbing (fasilitator) menjelaskan cara, menjalankan latihan,

sejauh mungkin biarkan peserta melakukannya dan menganalisis pengalamannya, jangan mengatur bila tidak perlu, terutama jangan memaksakan.

- Peralatan

Peralatan untuk kegiatan pelatihan harus lengkap sesuai kebutuhan latihan dan juga harus selalu dalam keadaan siap. Peralatan yang kurang atau tidak sempurna akan mengurangi keberhasilan latihan.

Selain hal-hal tersebut diatas pembimbing harus siap untuk menghadapi reaksi yang tidak terduga dari peserta. Walaupun tujuan sudah terarah namun akibat pengalaman peserta yang berbeda atau hambatan lain, dapat terjadi penyimpangan-penyimpangan. Pembimbing harus aktif dan pandai memanfaatkan kejadiannya menggali latar belakang pengetahuan dan pengalaman dirinya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan dinamika kelompok dalam kegiatan proses berlatih melatih dilaksanakan dengan memperhatikan, apa, siapa, dan bagaimana melaksanakannya. Serta apa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan tersebut.

### **JENIS-JENIS PERMAINAN LATIHAN DINAMIKA KELOMPOK**

Pada uraian sebelumnya telah dijelaskan bahwa permainan pelatihan dinamika kelompok tidak merupakan bentuk permainan yang arah dan tujuannya sudah jelas sejak awal. Namun demikian belum dapat dipastikan bagaimana kelompok akan mengembangkannya dan apa yang mereka akan pelajari.

Menurut Deptan (Dr. Soedarsono Thomas, M.ed. 1997) pada saat ini permainan latihan dinamika kelompok ada sekitar 200 macam yang mencakup beberapa tujuan kelompok diantaranya:

1. Berkenalan dan membentuk kelompok
2. Komunikasi
3. Diskusi
4. Kerja sama
5. Kepemimpinan
6. Mengembangkan Masyarakat.

Pada setiap tujuan kelompok tersebut terdapat berbagai permainan dan untuk penerapannya pembimbing (fasilitator) harus mampu menghubungkannya dengan latihan yang sedang berlangsung. Adapun uraian secara garis besar dari masing-masing tujuan kelompok diatas sebagai berikut:

1. Berkenalan dan Membentuk Kelompok

Permainan ini umumnya digunakan apabila sebagian besar peserta belum saling mengenal. Kegiatan berkenalan merupakan awal pembentukan kelompok karena perkenalan yang baik akan menjadikan landasan bagi terciptanya suasana keterbukaan dan keakraban.

*Tujuan Umum*

- Agar para peserta saling mengenal nama, ciri-ciri, sifat asli, asal tempat tugas, dan bahkan lebih jauh lagi seperti hoby, status keluarga sehingga mereka akrab dan mudah untuk bekerja sama.
- Terjadi interaksi antara individu dalam kelompok secara mendalam.
- Terbentuk kesetiakawanan, keterbukaan dan kebersamaan antar mereka dalam kelompok.
- Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa permainan diantaranya adalah:
  - Kartu nam
  - Rantai Nama
  - Menggambar Peran diri
  - Pembentukan kelompok kerja
  - Menyatakan Pepatah

## 2. Komunikasi

Kebersamaan dan keterbukaan diantara peserta harus dapat diungkapkan baik lewat tindakan maupun ucapan oleh karena itu keterampilan berkomunikasi sangat diperlukan dan harus menjadi pokok bahasan yang penting dalam pengembangan kelompok.

### *Tujuan Umum*

- Peserta menyadari pentingnya komunikasi. Kelompok baru berfungsi dengan baik apabila terjadi komunikasi antara anggotanya
- Peserta mengetahui prinsip-prinsip dasar komunikasi antar manusia dalam kelompok
- Peserta mengetahui dan mengalami sendiri beberapa jenis hambatan utama (distorsi) dalam proses komunikasi.

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa permainan yaitu antara lain :

- Distorsi komunikasi
- Membagi tingkat
- Membeli dan menjual radio
- Toko sepatu
- Komunikasi dua arah
- Komik desas desus
- Latihan menyimak

## 3. Diskusi

Diskusi merupakan salah satu cara pemecahan masalah orang dewasa dalam suatu kelompok dan pada kenyataannya pelaksanaan diskusi ini sering menimbulkan masalah baru. Untuk itu diharapkan peserta dapat memahami bagaimana cara berdiskusi dengan baik dengan kelompok.

*Tujuan Umum*

- Peserta memahami cara berdiskusi dalam kelompok
- Peserta memahami faktor-faktor penghambat dan penunjang dalam berdiskusi
- Peserta memahami dan mengalami sendiri berdiskusi dalam suatu kelompok

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa permainan yang dapat dilaksanakan antara lain:

- Pertanyaan merangsang
- Membagi Tongkat
- Membeli dan menjual Radio
- Toko sepatu
- Membagi kue

## 4. Kerja Sama

Dalam suatu latihan diharapkan para peserta menjadi suatu kelompok yang kompak, dengan demikian akan terjalin kerjasama yang mantap, kerja sama yang baik diantara anggota kelompok akan dapat menghasilkan suatu kelompok yang kompak.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka diperlukan pokok bahasan khusus tentang kerja sama. Sebaik nya bahasan ini diberikan setelah para peserta berkenalan, bersamaan dengan bahasan tentang komunikasi. Kerja sama yang terjalin diupayakan nterus berlangsung baik antar anggota/peserta maupun deengan fasilitator/ panitia pelaksana pelatihan :

*Tujuan Umum*

- Peserta memahami prinsip-prinsip kerja sama dalam suatu kelompok
- Peserta memahami faktor-faktor pengahambat dan penenjang terjadinya kerjasama dalam suatu kelompok.
- Peserta memahami dasar-dasar pembentukan suatu kerja sama yang baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat berbagai permainan, Yaitu :

- Bujur sangkar berantakan
- Menggambar bersama
- Menggambar kelompok
- Menang sebanyak mungkin
- Refleksi kerja sama.

#### 5. Kepemimpinan

Suatu kelompok biasanya tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak dipimpin oleh seorang yang baik. Kerja sama diskusi maupun kegiatan lainnya banyak ditentukan oleh kepemimpinan dari ketua kelompok. Untuk itu peserta harus dapat merasakan bagaimana dipimpin dan bagaimana pula cara memimpin yang baik.

##### *Tujuan Umum*

- Peserta dapat memahami menjadi pemimpin yang baik.
- Peserta dapat memahami faktor-faktor yang menghambat dan menunjang suatu kepemimpinan yang baik.
- Peserta memahami dan mengalami menjadi pemimpin dalam kelompok.

Untuk mencapai tujuan tersebut dapat ditempuh berbagai permainan yaitu:

- Memimpin diskusi
- Membersihkan jendela
- Membimbing tuna netra

#### 6. Mengembangkan Masyarakat

Dalam hal ini peserta diharapkan berkreasi dalam segala hal sehingga masyarakat nantinya dapat berkembang dengan baik. Hal ini terlihat bahwa sebagian besar masyarakat masih hidup terkurung dalam yang kuat sehingga dalam memecahkan masalah sangat dipengaruhi oleh adat istiadat dan kebiasaan mereka.

*Tujuan Umum*

- Peserta menyadari bahwa untuk memecahkan masalah sering kali orang harus keluar dari lingkungan adat dan kebiasaan yang ada.
- Peserta dapat menyadari bahwa tidak semua adat kebiasaan yang ada itu menguntungkan.
- Peserta dapat menyadari bahwa untuk memecahkan masalah harus mempertimbangkannya dari berbagai segi.

Untuk Mencapai tujuan tersebut diatas dapat digunakan beberapa permainan, Yaitu:

- Menerka kebutuhan
- Membuat garis sepanjang mungkin
- Membuat lubang
- Mengisi bulatan
- Menghubungkan 9 titik dengan 4 garis lurus
- Tes tiga menit

Yang terpenting dalam permainan/latihan dinamika kelompok adalah prosesnya dan bukan hasilnya.

Selain itu ada beberapa hasil penting yang harus diketahui dan dihayati oleh pembimbing/fasilitator dinamika kelompok yaitu :

- Dapat mengharapkan permainan tersebut sesuai dengan aturan/langkah-langkah yang telah digariskan.
- Memahami tujuan dari setiap permainan.
- Mengajak peserta untuk menyimpulkan hasil permainan yang telah dilaksanakan (diproses).
- Kreatif dan pandai memanfaatkan kejadian dengan mengenali latar belakang pengetahuan dan pengalamannya sendiri
- Siap berhadapan dengan reaksi yang tidak terduga dari peserta

Beberapa contoh permainan dinamika kelompok dan cara penggunaannya diuraikan berikut (Deptan, 1997), akan diuraikan salah satu judul permainan dari beberapa contoh yang ada; Yaitu :

### **Pengembangan Masyarakat**

Salah satu judul permainan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat menghubungkan 9 (sembilan) titik dengan 4 (empat) garis lurus. Sebagian besar masyarakat masih hidup terkurung dalam tradisi yang kuat. Akibatnya dalam memecahkan permasalahan mereka sangat dipengaruhi oleh adat istiadat dan kebiasaan yang ada. Mereka kurang kreatif dan kurang berani melawan kebiasaan-kebiasaan yang kurang menguntungkan.

#### *Tujuan:*

- Peserta menyadari bahwa untuk memecahkan masalah, sebagian besar masyarakat sering kali harus keluar dari lingkungan adat dan kebiasaan yang ada.
- Peserta menyadari bahwa tidak semua adat kebiasaan yang ada itu menguntungkan.
- Peserta menyadari bahwa untuk memecahkan suatu masalah harus mempertimbangkannya dari berbagai segi.
- Waktu: 20 menit

Bahan: 1 kertas kosong ukuran 1/2 folio saecukupnya untuk peserta .

#### *Kegiatan:*

Fasilitator memberikan pengantar yang intinya memberikan penjelasan singkat mengenai kecenderungan manusia merasa bahwa dirinya terikat dengan hal-hal yang sudah biasa sehingga kurang berani untuk mencoba hal-hal yang baru.

#### Langkah-langkah:

- Fasilitator memberikan kertas kosong kepada setiap peserta.
- Fasilitator memberikan instruksi agar setiap peserta membuat 9 (sembilan) buah titik pada kertas masing-masing yang posisinya sebagai berikut.
- Fasilitator memberikan instruksi agar setiap peserta menghubungkan 9 (sembilan) titik tersebut dengan 4 (empat) garis lurus tanpa boleh mengangkat alat tulis.

## KESIMPULAN

Agar dapat memecahkan masalah diperlukan keberanian "Keluar" dari kebiasaan disambung dengan diskusi kelompok yang membahas kebiasaan yang ada dimasyarakat dilihat apakah menguntungkan atau tidak, dan pemikiran kelompok tentang cara "Keluar" dari kebiasaan tersebut bila dinilai kurang menguntungkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cartwright, D. dan A. Zandes. (1968). *Group Dynamics, Research and theory*. London: Tavistock Publications
- Deptan. (1997). *Modul Dinamika Kelompok*. Jakarta: badan Diklatluh.
- Forsyth, D.R. (1983). *An Introduction to Group Dynamics*. California: Wedswort. Inc. Belmont.
- Marjuki, S. (1999). *Pembinaan kelompok*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munir, B. (2001). *Dinamika Kelompok, Penerapan dalam Laboratorium Ilmu Perilaku*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Slamet, M. (1978). *Kumpulan Bacaan Penyuluhan*. Bogor: IPB.
- Yusuf, Y. (1989). *Dinamika Kelompok, Kerangka Studi dalam perspektif Psikologi Sosial*. Bandung: C.V. Armico.