BAB 1

PENDAHULUAN

 Gerakan dinamika kelompok mulai pada akhir tahun 1800 di Eropa dan mendapat bantuan dari para ahli sosiologi, psikologi, filsafat, dan pendidikan, tetapi bantuan yang utama adalah dari lapangan sosiologi dan psikologi. Dua orang ahli yang banyak bantuannya terhadap pengembangan dinamika kelompok adalah Kurt Lewin dan J.L. Moreno. Meskipun demikian baru pada akhir-akhir ini saja, yaitu sekitar tahun enam puluhan, prinsip-prinsip dan konsep-konsep dinamika kelompok berpengaruh terhadap bidang bimbingan kelompok.

 Salah satu contoh kelompok ialah devisi yang ada di perusahaan. Devisi merupahan kumpulan dari berbagai individu yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan. Dalam pengembangan devisi sangat diperlukan pelatihan. Pelatihan berguna untuk memperbaiki kinerja individu maupun kelompok. Pemilihan platihan sangat beragam, tergantung dari masalah yang dihadapi perusahaan. Di dalam pelatihan terdapat sebuah proses yang dinamakan dinamika kelompok. Dinamika kelompok berguna untuk mengetahui sebuah siklus sosial yang terjadi dalam sebuah pelatihan serta manajemen konflik di dalam pelatihan.

BAB 2

ISI

* 1. Pengertian Dinamika Kelompok dalam Pelatihan

 Menurut Slamet Santoso (2004: 5), **Dinamika** berarti tingkah laku warga yang satu secara langsung mempengaruhi warga yang lain secara timbal balik.. Dinamika berarti adanya interaksi dan interdependensi antara anggota kelompok yang satu dengan anggota kelompok secara keseluruhan. Karenanya, dapat disimpulkan bahwa **Dinamika** ialah *kedinamisan atau keteraturan yang jelas dalam hubungan secara psikologis*.*.*

 Webster (1989: 425) ,mengatakan bahwa kelompok adalah sejumlah orang atau benda yang bergabung secara erat dan menganggap dirinya sebagai suatu kesatuan.

 Menurut (Sherif: 1962), Kelompok adalah unit sosial yang terdiri dari sejumlah individu yang mempunyai hubungan saling ketergantungan satu sama lain sesuai dengan status dan perannya secara tertulis atau tidak mereka telah mengadakan norma yang mengatur tingkah laku anggota kelompoknya

 slamet Santosa (1992: 8), “Kelompok adalah suatu unit yang terdapat beberapaindividu yang mempunyai kemampuan untuk berbuat dengan kesatuannya dengan cara dan atas dasar kesatuan persepsi”.

 Kesimpulan dari berbagai pendapat ahli tentang pengertian kelompok adalah kelompok tidak terlepas dari elemen keberadaan dua orang atau lebih yang melakukan interaksi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

 Dinamika kelompok merupakan suatu kelompok yang terdiri dari dua atau lebih individu yang memiliki hubungan psikologi secara jelas antara anggota satu dengan yang lain yang dapat berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama. Dinamika kelompok juga dapat didefinisikan sebagai konsep yang menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah. Dinamika kelompok mempunyai beberapa tujuan, antara lain:

* Membangkitkan kepekaan diri seorang anggota kelompok terhadap anggota kelompok lain, sehingga dapat menimbulkan rasa saling menghargai.
* Menimbulkan rasa solidaritas anggota sehingga dapat saling menghormati dan saling menghargai pendapat orang lain.
* Menciptakan komunikasi yang terbuka terhadap sesama anggota kelompok.
* Menimbulkan adanya i’tikad yang baik diantara sesama anggota kelompok.

Kaitan dinamika kelompok dalam pelatihan ialah dinamika kelompok dapat menggambarkan situasi perkembangan kelompok di dalam pelatihan. Dinamika kelompok biasanya digunakan untuk mengetahui salah satu tingkat keberhasilan dari suatu pelatihan yaitu, kekompakkan tim.

* 1. Fungsi Dinamika Kelompok dalam Pelatihan

Individu satu dengan yang lain akan terjadi kerjasama saling membutuhkan (individu tidak dapat hidup sendiri di dalam masyarakat). Berikut fungsi Dinamika Kelompok dalam Pelatihan:

* Dinamika kelompok memudahkan segala tugas dalam pelatihan (dalam dinamika kelompok ada saling bantu antara anggota satu dengan anggota yang lain).
* Melalui dinamika kelompok segala pekerjaan yang membutuhkan pemecahan masalah dapat teratasi, mengurangi beban pekerjaan yang terlalu besar, sehingga waktu untuk menyelesaikan pekerjaan dapat diatur secara tepat, efektif dan efisien (dalam dinamika kelompok pekerjaan besar akan dibagi-bagi sesuai dengan bagian kelompoknya masing-masing).
* Meningkatkan masyarakat yang demokratis, individu satu dengan yang lain dapat memberikan masukan atau berinteraksi dengan lainnya dan memiliki peran yang sama dalam masyarakat.
	1. Tahapan Pembentukan Team Building
* Forming

Kondisi ini adalah awal pembentukan team. Team mulai dibentuk sehingga seluruh anggota yang ada masih belum mengenal anggota yang lain dan merupakan tahap untuk mentapkan dasar awal peraturan tim.

* Storming

Pada kondisi ini anggota tim saling berlomba memperoleh posisi dan kekuasaan dalam timnya. Banyak terjadi persaingan. Kejelasan tujuan mulai ada meski masih banyak ketidak jelasan yang muncul akibat dari ego para anggotanya. Pada kondisi ini, manajer harus bisa menjadi penengah sekaligus pemersatu agar tidak terjadi konflik yang mengganggu kerja team.

* Norming

Pada kondisi ini, keadaan mulai stabil. Anggota team sudah tahu hak dan kewajibannya masing-masing. Para anggota team sudah tahu apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Team sudah berjalan dengan baik, dan tidak ada konflik. Namun jika dibiarkan terus menerus, team bisa terlena karena tidak ada tantangan, team is working, but under performing.

* Performing

Tahap ini merupakan sisi implementasi dari seluruh rencana yang telah direncanakan. Sehingga pada tahap ini para anggota sudah mulai mengesampingkan ego masing-masing dan mulai mendahulukan kepentingan tim.

 Yang perlu diingat adalah, dalam pembentukan struktur tim, dibutuhkan orang-orang yang memiliki komitmen dan loyalitas tinggi dalam bekerja. Dengan komitmen dan loyalitas yang tinggi akan menciptakan struktur tim yang solid pada awal pembentukan (forming). Jika team sudah terbentuk tapi tidak maksimal, maka yang bisa dilakukan adalah: alih fungsi dan perubahan peran.

* 1. Permainan
		1. Tema permainan

Tema permainan dinamika kelompok 10 yaitu, “**Office Style**”

* + 1. Tujuan permainan

Tujuan dari permainan ini yaitu:

1. Melatih kekompakkan tim
2. Melatih kerjasama tim
3. Melatih jiwa kepemimpinan
4. Melatih keloyalitasan
5. Melatih rasa toleransi antar individu dalam tim
6. Melatih kelompok dalam memanajemen konflik
	* 1. Waktu dan tempat pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada :

Waktu : 15.00 s/d selesai

Tempat : Lab AVA, FKM UA

* + 1. Kronologi permainan

Pada tahun 2012 lalu, PT. PERTAMINI, Tbk mengalami masa krisis dimana kinerja penjualan produk minyak menurun. Setelah diselidiki, hal ini dikarenakan pegawai kurang cekatan, tanggap, kurang inovatif, dan kerjasama diantara pegawai kurang terjalin harmonis. Hal ini membuat kinerja pegawai menurun. Untuk itu, diharapkan dari perekrutan hingga pelatihan ini, timbul generasi yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan penjualan produk PT. PERTAMINI, Tbk.

* + 1. Alur permainan

Permainan ini terkonsep layaknya siklus pada organisasi. Terdiri dari tiga tahap:

1. Tahap I

Pada tahap ini, dibagi menjadi sub-tahap, yakni :

* Rekruitmen

Peserta diminta untuk mengambil sebuah undian yang berisi job description. Job desc ini merupakan sebuah clue untuk penempatan peserta ke berbagai devisi yang ada di PT. PERTAMINI, Tbk

* Penempatan divisi

Penempatan pegawai di setiap devisi yang telah ditentukan oleh direktur utama. Setelah itu setiap devisi menunjuk satu ketua devisi.

* Orientasi perusahaan

Pengenalan organisasi bertujuan untuk mengenalkan kondisi yang ada di dalam suatu perusahaan. Salah satunya terkait dengan masalah yang dihadapi oleh perusahaan PT. PERTAMINI, Tbk

* Orientasi divisi

Pengenalan devisi dilakukan dengan pembuatan jargon yang mengacu pada karakteristik devisi

1. Tahap II

Tahap ini merupakan rangkaian dari pelatihan yang berguna untuk meningkatkan skill pegawai baru dalam memajukan organisasi. Pelatihan ini dibagi menjadi dua, yakni :

* Pelatihan “Bintang Sembilan”

Permainan ini menggunakan teknik berstrategi dan kekompakkan devisi. Setiap pegawai mengirimkan 10 orang untuk bermain bintang Sembilan. Setiap pegawai harus memasuki titik yang ada pada bintang. Devisi yang tercepat dan terkompak akan mendapatkan poin kemenangan dari permainan ini.

* Pelatihan “Escape Strategy”

Awal permainan, setiap devisi berkoalisi dengan devisi lain. Anggota koalisi tidak boleh lebih dari dua devisi. Setiap devisi yang tegabung dalam koalisi mengirimkan perwakilan sejumlah delapan pegawai. Mata pegawai diberi penutup mata “slayer” kemudian kaki akan diikat dengan tali dan haru mencari kunci sesuai dengan warna yang telah ditentukan oleh direktur. Permainan ini mencari kunci untuk melepas jeratan tali yang dililitkan ke peserta. Tim pegawai yang tercepat berhak mendapat kan poin kemenangan dari permainan “escape strategy”

1. Tahap III

Tahap ini merupakan pencarian devisi terhebat. Kehebatan dilihat dari aspek:

* Kerjasama
* Komitmen
* Loyalitas
* Kedisiplinan
* Tepat waktu
* Kepemimpinan

Devisi akan diberikan penghargaan berupa selempang kehormatan dari perusahaan PT. PERTAMINI, Tbk

BAB 3

PENUTUP

* 1. Kesimpulan

 Dinamika kelompok merupakan suatu kelompok yang terdiri dari dua atau lebih individu yang memiliki hubungan psikologi secara jelas antara anggota satu dengan yang lain yang dapat berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama. Dinamika kelompok juga dapat didefinisikan sebagai konsep yang menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah.

Fungsi Dinamika Kelompok dalam Pelatihan:

* Dinamika kelompok memudahkan segala tugas dalam pelatihan (dalam dinamika kelompok ada saling bantu antara anggota satu dengan anggota yang lain).
* Melalui dinamika kelompok segala pekerjaan yang membutuhkan pemecahan masalah dapat teratasi,
* Meningkatkan masyarakat yang demokratis, individu satu dengan yang lain dapat memberikan masukan
	1. Saran

 Permainan merupakan media entertainment yang berguna sebagai media refreshing. Untuk itu, alangkah baiknya jika setiap mata kuliah terdapat satu game yang berguna untuk menghibur dan merefresh pikiran agar mahasiswa tidak jenuh.