**Bab I**

**Pendahuluan**

Manusia diciptakan Tuhan sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam menjalankan peran sebagai makhluk sosial, manusia cenderung untuk hidup berkelompok satu sama lain. Di dalam kelompok yang terbentuk, pasti terjadi suatu interaksi yang menghasilkan suatu konflik sebagai bentuk dari dinamika kelompok itu sendiri. Ketika dinamika kelompok terjadi secara terus menerus, sedikit demi sedikit konflik yang ada dalam kelompok akan menjadi suatu dorongan tersendiri untuk mengembangkan kelompok tersebut.

Kelompok sosial atau sosial group dapat diartikan sebagai himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama karena adanya hubungan antar mereka, di mana hubungan tersebut menyangkut hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling menolong. Namun kelompok sosial itu dapat pula mirip dengan dengan situasi massa jika suatu perkumpulan yang berstruktur telah mempunyai anggota cukup banyak, misalnya suatu organisasi massa yang anggotanya satu persatu jarang mengadakan interaksi serba intensif dan yang kadang-kadang saja berkumpul dalam jumlah yang lengkap, sehingga interaksi antara anggotapun terbatas. Untuk membedakan kelompok sosial dengan kelompok-kelompok lainnya, maka ada beberapa persyaratan untuk kelompok sosial, diantaranya sebagai berikut :

1. Setiap anggota kelompok harus sadar bahwa dia merupakan bagian dari kelompok.
2. Adanya hubungan timbal balik antara anggota yang satu dengan yang lain.
3. Suatu faktor yang dimiliki bersama, sehingga hubungan antara mereka bertambah erat, faktor tersebut berupa kesamaan nasib, kepentingan tujuan, ideologi dan politik.
4. Memiliki struktur, kaidah, dan mempunyai pola perilaku.
5. Memiliki sistem dan melalui proses.

Kelompok sosial bukan merupakan kelompok yang statis. Setiap kelompok sosial selalu mengalami perkembangan atau perubahan. Beberapa kelompok sosial sifatnya lebih stabil daripada kelompok lainnya. Strukturnya tidak banyak mengalami perubahan yang mencolok. Namun, adapila kelompok sosial yang mengalami perubahan yang cepat, walaupun tidak ada pengaruh dari luar. Berkembangnya kelompok sosial yang terbentuk di masyarakat akan memberikan pengaruh terhadap kestabilan kondisi lingkungan di masyarakat, baik pengaruh yang positif maupun negatif.

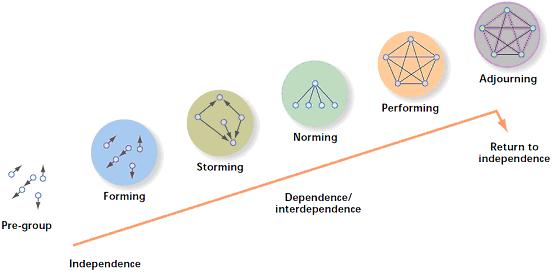
**Bab II**

**Isi**

Proses dinamika kelompok dimulai dari individu sebagai pribadi yang masuk ke dalam kelompok dengan latar belakang yang berbeda-beda, belum mengenal antar individu yang ada dalam kelompok. Teori proses perkembangan kelompok menurut Tuckman (1965) pada awalnya anggota kelompok sedikit memiliki pengalaman bersama – sama dalam suatu kelompok. Tuckman menyatakan bahwa anggota kelompok harus bekerja sama secara stimultan dan memiliki dan memiliki hubungan interpersonal dalam menyelesaikan suatu masalah.

* 1. **Tahapan Proses Dinamika Kelompok**

Tuckman (1965) mengemukakan lima tahap dalam proses dinamika kelompok yaitu *forming, storming, norming, performing*, dan terkahir *adjourning*. Tahap proses perkembangan dinamika kelompok diilustrasikan oleh gambar berikut :



Gambar 1 Tahapan proses perkembangan dinamika kelompok

1. ***Forming***

Tuckman menggambarkan tahap ini adalah tahap percobaan atau partisipasi dengan keragu – raguan, karena anggota kelompok mencari tahu tingkah laku apa yang dapat diterima oleh kelompok dan awal individu untuk menyesuaikan diri dengan yang lainnya.. Pada saat ini anggota kelompok masih sangat tergantung oleh pemimpin kelompok. Tahap ini dicirikan oleh banyak sekali ketidakpastian mengenai maksud, struktur, kepemimpinan kelompok. Tahap ini akan selesai ketika para anggota mulai berpikir tentang diri mereka sendiri bahwa mereka juga termasuk dari suatu kelompok. Karakteristik pada tahap ini adalah interaksi sementara, wacana kesopanan, perhatian melalui ambiguitas dan lebih cenderung diam.

1. ***Storming***

Tahap *storming* dicirikan dengan adanya konflik dalam kelompok, ketidakpuasan dengan yang lainnya, persaingan antar anggota, dan ketikdaksetujuan akan prosedur yang ada. Anggota kelompok mengalami konflik baik dengan sesama anggota kelompok atau pemimpin kelompok. Berbeda dengan tahap *forming* pada tahap ini anggota kelompok lebih cenderung menunjukkan masing – masing pribadinya dan ketegangan dalam kelompok cenderung meningkat. Didalam tahap ini memiliki karakteristik terdapat ide-ide yang dikritisi, pembiacara yang diinterupsi, kurangnya kehadiran anggota, dan permusuhan dalam kelompok.

1. ***Norming***

*Norming* merupakan massa penenangan setelah konflik Tuckman mendeskripsikannya sebagai tahap kohesif dimana anggota sudah dapat menerima keunikan dan perbedaan dalam kelompok. Anggota kelompok merasa bagian dari kelompok dan menerima norma – norma dalam kelompok. Walaupun setiap anggota memiliki interpretasi dan persepsi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, tetapi penekanannya adalah pada harmoni. Anggota mengesampingkan konflik yang ada dan lebih mengembangkan norma – norma dalam kelompok. Dalam tahap ini mulai terbentuk struktur, peran, dan rasa kebersamaan. Karakteristik tahap ini adalah persetujuan dalam peranan, pencarian mufakat, dan peningkatan suportivitas.

1. ***Performing***

*Performing* merupakan tahapan dimana kelompok berfokus pada tujuan kelompok. Pada tahap ini anggota kelompok saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan yang mereka anut bersama. Menurut Tuckman, dalam tahap *performing* struktur interpersonal yang terbentuk dan berkembang pada tahap – tahap sebelumnya menjadi modal dan sangat berpengaruh dalam penyelesaian masalah dan tugas untuk mencapai tujuan tersebut. Masalah interpersonal merupakan bagian dari masa lalu dan sebagai pembelajaran bersama, seluruh anggota kelompok menuangkan energinya untuk mencapai tujuan bersama. Tahap ini memiliki karakteristik fokus terhadap hasil, orientasi tugas yang tinngi, menekankan pada penampilan dan produktivitas.

1. ***Adjourning***

Tahap *adjouning* adalah tahap akhir dari proses dinamika kelompok. Saat kelompok berakhir seringkali anggota kelompok mengalami kesedihan dan kekhawatiran. Mereka cenderung menraik diri dan mengurangi partisipasi diri mereka dalam kelompok, sebagai antisipasi dari isu berakhirnya kelompok. Tahap ini memiliki karakteristik penghentian tugas, pengurangan ketergantungan, penyelesaian tugas, penolakan, dan peningkatan emosional.

* 1. **Permainan**

1. **Tema Permainan**

Tema permainan ini adalah “Perkembangan Kelompok Sosial”

1. **Judul Permainan**

Judul permainan ini adalah “*Unity in Diversity*”

1. **Tujuan Permainan**

Tujuan dari permainan ini antara lain :

1. Untuk melatih peserta dalam bekerja sama dalam kelompok
2. Untuk melatih kekompakan
3. Untuk melatih peserta dalam memanajemen konflik
4. Untuk melatih peserta agar mampu mengambil keputusan yang tepat
5. Untuk melatih peserta agar lebih aktif dan berpartisipasi terhadap segala hal yang terjadi dalam kelompok
6. **Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Waktu : Rabo, 04 April 2013 pukul 07.30 – selesai

Tempat : Lab AVA FKM UA

1. **Petunjuk Pelaksanaan**
2. **Alat :**
3. Microphone
4. LCD
5. Kertas undian berisi nama negara dan pertanyaan
6. Tali rafia
7. Laptop
8. Identitas kenegaraan
9. Kertas HVS
10. Kertas origami
11. *Stopwatch*
12. Slayer
13. Alat tulis
14. **Peraturan Permainan**
15. Peserta wajib menjaga ketertiban selama permainan berlangsung
16. Peserta wajib menjaga kebersihan lokasi permainan
17. Peserta wajib menaati peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia
18. **Konsep permainan**
19. **Game I (*Take Me In*)**
20. Setiap kelompok awal berkumpul dengan anggota masing-masing.
21. Setiap kelompok berpencar membentuk kelompok baru berdasarkan 1 kesamaan ciri yang melekat dan tampak mata dengan jumlah kelompok baru maksimal ada 11 orang, maksimal ada 2 orang dari anggota kelompok sebelumnya dalam waktu 5 menit.
22. Dalam mencari anggota kelompok yang baru, hanya diperbolehkan untuk berbisik-bisik, tidak boleh mengeluarkan suara.
23. Setiap kelompok memilih ketua kelompok yang baru.
24. Ketua kelompok maju untuk mengambil undian yang berisi nama kelompok masing-masing dan identitas negara masing-masing.
25. Setiap kelompok diminta untuk membuat jargon maksimal 2 kata, dalam waktu 2 menit.
26. Kelompok yang berhasil membentuk kelompok tercepat akan mendapatkan poin sebesar 10 poin.
27. **Game II (*In The Circle of Love*)**
28. Ketua kelompok mengambil kertas HVS yang disediakan oleh panitia.
29. Setiap kelompok membuat sebuah lingkaran dari kertas ukuran setengah HVS, kertasnya tidak boleh putus, dan dapat memuat seluruh anggota kelompok tanpa ada bagian tubuh yang menyentuh tanah di luar lingkaran dalam waktu 5 menit.
30. Kelompok yang berhasil terlebih dahulu meneriakkan jargon masing-masing. Setelah ada salah satu anggota yang dinyatakan berhasil oleh panitia, game dinyatakan selesai.
31. Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ini dalam waktu yang lebih cepat akan memperoleh poin sebesar 20 poin.
32. **Game III (*Just The Way We Are*)**
33. Setiap ketua kelompok mengambil undian pertanyaan yang telah disediakan, lalu kembali ke kelompoknya masing-masing tanpa membuka kertasnya terlebih dahulu. Kertas hanya boleh dibuka setelah mendapat instruksi dari panitia.
34. Dalam waktu 15 menit setiap kelompok harus bisa menyelesikan 2 misi sekaligus :
35. Misi I :

Mendiskusikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Jawaban yang telah didiskusikan segera ditulis dan diserahkan kembali ke panitia melalui ketua kelompok masing-masing. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan 2x menjawab dan apabila dalam 2x kesempatan itu salah semua, berarti kelompok tersebut dinyatakan kalah. Kelompok yang kalah akan mendapat poin terendah pada level ini.

1. Misi II :

Memanfaatkan sisa waktu yang ada untuk mempersiapkan performance.

1. Kelompok yang berhasil menyelesaikan kedua misi dalam waktu yang lebih cepat akan mendapatkan poin sebesar 30 poin.

**Performance**

Kelompok yang akan menampilkan performance hanya berjumlah 3 kelompok dan dipilih berdasarkan undian. Waktu performance masing-masing kelompok maksimal 3 menit. Undian dilakukan setelah 15 menit waktu misi selesai. 6 kelompok lain yang tidak melakukan performance akan diberi kertas origami untuk menuliskan 1 nama kelompok yang dinilai sudah menampilkan performance paling bagus.Kelompok paling bagus akan mendapat *reward* dari panitia.

1. **Game IV (*Love is Choice*)**
2. Pada level ini, setiap kelompok harus berusaha untuk memperkuat negaranya masing-masing. Negara terkuat adalah negara yang memiliki anggota terbanyak.
3. Untuk memperbanyak anggota, setiap kelompok diharuskan melakukan koordinasi dengan kelompok lain. Koordinasi hanya boleh dilakukan oleh ketua kelompok.
4. Bentuk koordinasi yang dilakukan adalah dengan mencari anggota dari kelompok lain yang memiliki ciri yang sama dengan kelompok tersebut. Misal : kelompok yang terbentuk dari kesamaan ciri sesama berjilbab merah, dapat mengambil anggota kelompok sesama berbaju coklat jika ada anggota kelompok berbaju coklat yang juga berbaju merah. Begitu pula sebaliknya.
5. Dalam melakukan koordinasi, yang boleh berpindah tempat hanya ketua kelompok, sedangkan anggota kelompok hanya boleh berpindah tempat setelah antar ketua kelompok membentuk suatu kesepakatan.
6. Semua peserta ditutup matanya kecuali ketua kelompok.
7. Waktu yang diberikan untuk memperbanyak anggota maksimal 10 menit.
8. Kelompok yang paling kuat akan memperoleh poin sebesar 40 poin.
9. **Sistem Penilaian**
10. Kelompok yang memperoleh poin hanya kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dalam waktu yang paling singkat.
11. Kelompok pemenang umum adalah kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.
12. Kelompok pemenang *performance* adalah kelompok dengan pendukung paling banyak.
    1. **Refleksi Teori dalam Permainan**
13. **Game I (*Take Me In*)**

Pada permainan tahap ini kelompok lama dipencar dan menemukan kelompok yang baru dengan persamaan yang ada pada diri masing – masing anggota. Permainan ini merupakan refleksi dari tahap *forming* yaitu proses pembentukan kelompok baru dimana setiap anak masih belum dekat dengan satu sama lain dan ketika membuat jargon kelompok lebih cenderung diam.

1. **Game II (*In The Circle of Love*)**

Tahap ini merupakan refleksi dari tahap *storming*, dalam *game* tahap kedua ini terjadi interaksi antar anggota. Disini mulai timbul konflik dalam kelompok untuk menemukan cara bagaimana agar semua anggota kelompok dapat masuk kedalam lingkaran dari kertas HVS. Namun konflik yang terjadi merupakan proses kelompok tersebut untuk menyatu dan dapat memenangkan permainan ini.

1. **Game III (*Just The Way We Are*)**

Permainan pada tahap 3 ini merupakan refleksi dari tahap *norming* dimana kelompok sudah mulai kompak dan saling membantu untuk memecahkan soal program kesehatan yang telah diberikan. Kekompakan pada *game* ini dapat dilihat dari bagaimana setiap anggota kelompok menuangkan ide dan pengetahuan yang dimiliki untuk menjawab soal secara benar dan cepat. *Performance* tiap negara merupakan refleksi tahap *performing*, dimana kelompok menunjukkan kekompakan dengan *performance* yang ditampilkan. Disini dapat terlihat bahwa tahap *performing* ini dipengaruhi oleh proses pada tahap sebelumnya. Jika proses pada tahap sebelumnya dapat membentuk kelompok menjadi kompak, maka akan dihasilkan *performance* yang kompak dan meriah.

1. **Game IV (*Love is Choice*)**

Permainan pada tahap 4 ini merupakan refleksi dari tahap terakhir yaitu *adjouring*, dalam tahap ini menggambarkan bahwa seiring berkembangnya waktu kelompok akan mengalami pembubaran. Dalam *game* ini akan terlihat kelompok yang bertahan dan semakin kuat, ada pula kelompok yang semakin melemah hingga akhirnya bubar. Kuat lemahnya dari suatu kelompok tergantung dari bagaimana antar individu di dalamnya mempertahankan hubungan dan memanajemen konflik yang ada. Dalam permainan ini, peran ketua kelompok sebagai pemimpin sekaligus pimpinan sangat terlihat dari bagaimana cara mereka berkoordinasi antar ketua kelompok, bagaimana mereka memilih untuk mempertahankan anggotanya atau menyerahkan anggotanya ke ketua kelompok yang lain. Konflik yang terjadi pada ketua kelompok tidak hanya terjadi saat mereka berkoordinasi saja namun akan terjadi konflik dalam diri mereka sendiri untuk memilih mempertahankan anggotanya sebagai bentuk telah munculnya *chemistry* dengan anggotanya, atau menyerahkan ke kelompok lain sebagai bentuk solidaritas antar kelompok atau justru merupakan bentuk keputusasaan untuk memperbanyak massa di kelompoknya. Kelompok yang bertahan diibaratkan sebagai kelompok primer yang memiliki hubungan yang kuat antar anggotanya sedangkan kelompok yang lemah dan bubar diibaratkan sebagai kelompok sekunder yang tidak memiliki hubungan yang erat antar anggotanya sehingga mudah untuk dibubarkan.

**Bab III**

**Kesimpulan**

Manusia sebagai makhluk sosial akan cenderung hidup berkelompok. Kelompok sosial yang ada di masyarakat dapat dikembangkan agar lebih bermanfaat dan berkontribusi di masyarakat. Proses dinamika kelompok dimulai dari individu sebagai pribadi yang masuk ke dalam kelompok dengan latar belakang yang berbeda-beda, belum mengenal antar individu yang ada dalam kelompok. Teori proses perkembangan kelompok menurut Tuckman (1965) pada awalnya anggota kelompok sedikit memiliki pengalaman bersama – sama dalam suatu kelompok. Tuckman menyatakan bahwa anggota kelompok harus bekerja sama secara stimultan dan memiliki dan memiliki hubungan interpersonal dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan memanfaatkan konflik dan potensi yang ada serta memahami konsep dari perkembangan kelompok sosial, maka program yang sudah direncanakan oleh pemerintah dapat dijalankan dengan mudah, termasuk program-program kesehatan.

**Lampiran I**

***Rundown* Permainan**

| **Waktu** | **Durasi** | **Kegiatan** | **Keterangan** | **Alat/ bahan** | **Point** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 07.30-07.35 | 5' | Opening (salam, doa, dan pengenalan panitia) | MC : Andreas, Wuri  Operator : Masyrifah | 2 laptop : Jazm, Adel.  Rafia : Dian.  PPT game : Adel |  |
| 07.35-07.40 | 5' | Pembacaan instruksi game 1 | Asri dan Oky memandu permainan  3 Juri : Dian-Malisa-Adel |  |  |
| 07.40-07.45 | 5' | Game 1 | *TAKE ME IN* (tentukan pasanganmu SEKARANG!) | Pembentukan kelompok baru | Bendera : Asri | 10 |
| 07.45-07.47 | 2' | Pembacaan instruksi jargon | Asri dan Oky memandu permainan | undian negara di dalam sedotan : Malisa |  |
| 07.47-07.49 | 2' | Pengambilan undian + buat jargon | 3 juri bawa undian | undian negara di dalam sedotan : Malisa |  |
| 07.49-07.54 | 5' | Pembacaan instruksi game 2 | Asri dan Oky memandu permainan, 3 juri membagi kertas HVS | HVS warna : Oky |  |
| 07.54-07.59 | 5' | game 2 | IN THE CYRCLE OF LOVE | Lingkaran | 3 juri menilai | 20 |
| 07.59-08.04 | 5' | Pembacaan instruksi game 3 | Asri dan Oky memandu permainan, 3 juri membawa undian | Undian pertanyaan : Wuri |  |
| 08.04-08.05 | 1' | Ambil undian pertanyaan | 3 Juri menilai |  |  |
| 08.05-08.20 | 15' | Game 3 | JUST THE WAY WE ARE | 3 Juri menilai |  | 30 |
| 08.20-08.32 | 12' | Performance | 3 Juri bagikan kertas origami | Kertas origami : Oky |  |
| 08.32-08.37 | 5' | Pembacaan instruksi game 4 | Adel |  |  |
| 08.37-08.47 | 10' | game 4 | LOVE IS CHOICE | Mencari massa. 3 juri menilai |  | 40 |
| 08.47-09.02 | 15' | Kesimpulan | Oky menjelaskan, juri rekap nilai | hadiah : Dio, PPT Refleksi : Asri |  |

**Lampiran II**

**Form Penilaian Kelompok**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Negara** | **Point** | | | | **Total** |
| **GAME 1** | **GAME 2** | **GAME 3** | **GAME 4** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |

**Keterangan :**

Poin Game I : 10

Poin Game II : 20

Poin Game III : 30

Poin Game IV : 40