

# DINAMIKA KELOMPOK

**DIKLAT KEPEMIMPINAN TINGKAT IV  
PUSDIKMIN LEMDIKLAT**

**<http://www.pusdikmin.com>**

LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA  
REPUBLIK INDONESIA

# DINAMIKA KELOMPOK

Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat IV

HASIL BELAJAR

# DINAMIKA KELOMPOK

- Mengidentifikasi Nilai-nilai Diri, Kebiasaan Diri
- Mengenal Orang Lain
- Membangun Kelompok Yang Dinamis Selama Penyelenggaraan Diklat
- Menyepakati Komitmen Bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran

# MATERI POKOK

- Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri
- Pengenalan terhadap orang lain
- Kelompok dinamis
- Komitmen kelompok

# NILAI DIRI DAN KEBIASAAN DIRI

- Nilai diri secara sederhana dapat diungkapkan dengan kata sifat atau kata benda yang disarikan dari kata sifat. MISAL: sabar, penyabar; malu, pemalu, apa adanya DSB
- Kebiasaan diri dapat diungkapkan dengan kata kerja. Sering diawali dengan ungkapan SAYA SUKA (SAYA TIDAK SUKA) atau SAYA BIASANYA... MISAL: Saya suka menyendiri; Saya biasanya belajar tengah malam, Saya tidak suka keramaian.

# **NILAI DIRI DAN KEBIASAAN DIRI**

**Apa nilai diri dan kebiasaan diri Anda?**

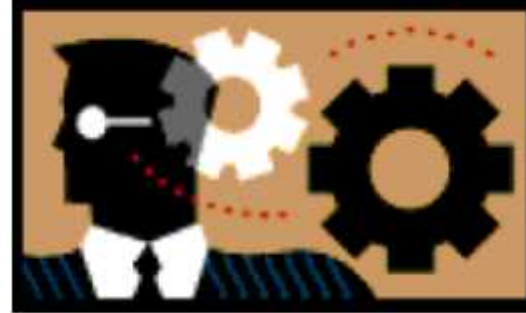
# **MENGENAL ORANG LAIN**

*Seberapa jauh Anda mengenal orang lain?*

# KELOMPOK DINAMIS

- Buat kelompok yang terdiri atas 5 – 7 anggota
- Bikin bentuk Salib dari kertas A4 yang tiap kelompok sudah siapkan. Anda hanya diperbolehkan melakukan satu kali guntingan yang lurus untuk membentuk salib.
- Siapa yang cepat dan benar dia pemenangnya

# REFLEKSI



- Nilai apa yang Anda dapatkan dari aktivitas barusan?
- Komitmen apa yang perlu dibangun dalam kelompok dan kelas selama Diklat?

***TERIMA KASIH***



***SELAMAT BELAJAR***

## RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA DIKLAT

1. NamaDiklat : **Diklatpim Tingkat IV**
2. Mata Diklat : Dinamika Kelompok
3. Alokasi Waktu : 1 sesi (3 JP)
4. Deskripsi Singkat : Dinamika Kelompok memfasilitasi peserta membangun kelompok yang dinamis dalam proses pembelajaran melalui penguasaan terhadap pengenalan diri sendiri, pemahaman terhadap orang lain, kelompok dinamis, dan komitmen kelompok.
  
5. Tujuan Pembelajaran
  - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat IV.

NO	INDIKATOR HASIL BELAJAR	MATERI POKOK		METODE	ALAT BANTU& MEDIA	ESTIMASI WAKTU				REFERENSI
		MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK			T	L	La P	Total	
1.	mengidentifikasi nilai-nilai diri, kebiasaan diri.	Nilai-nilai diri, kebiasaan diri	-	Ceramah		15'	45'		60'	
2.	mengenal orang lain	Pengenalan terhadap orang lain	-	Permainan						
3.	membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklat	Kelompok dinamis	-	Permainan			30'		30'	
4.	menyepakati komitmen bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran	Komitmen kelompok bersama	-	Permainan Ceramah		15'	30'		45'	
	Jumlah					30'	105'		135'	

## RENCANA PEMBELAJARAN

1. Nama Diklat : **Diklatpim Tingkat IV**
2. Mata Diklat : Dinamika Kelompok
3. Alokasi Waktu : 1 sesi (3 JP)
4. Deskripsi Singkat : Dinamika Kelompok memfasilitasi peserta membangun kelompok yang dinamis dalam proses pembelajaran melalui penguasaan terhadap pengenalan diri sendiri, pemahaman terhadap orang lain, kelompok dinamis, dan komitmen kelompok.
  
5. Tujuan Pembelajaran
  - a. Hasil Belajar : :Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat IV.
  - b. Indikator Hasil Belajar :Peserta dapat:
    - 1) mengidentifikasi nilai-nilai diri, kebiasaan diri
    - 2) mengenal orang lain
    - 3) membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklat
    - 4) menyepakati komitmen bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran
  
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok
  - a. Materi Pokok:
    - 1) Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri
    - 2) Pengenalan terhadap orang lain;
    - 3) Kelompok dinamis;
    - 4) Komitmen kelompok.

### 7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR :

NO.	TAHAPAN KEGIATAN	KEGIATAN		Metode	Media&Alat Bantu	Alokasi Waktu
		FASILITATOR	PESERTA			
1.	Pendahuluan	Meperkenalkan diri Menjelaskan deskripsi mata Diklat dan tujuan pembelajaran Menyampaikan relevansi dinamika dengan kegiatan Diklat lainnya dan pentingnya dinamika kelompok bagi seluruh peserta selama Diklat	Menyimak penjelasan	Ceramah	Flip chart Laptop & LCD projector	15'

2.	Penyajian	Mengarahkan peserta mengidentifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri	Mengikuti arahan dan melakukan identifikasi diri melalui games	Permainan (Saya adalah)	Flip chart Laptop & LCD projector	45'
		Membangun kelompok dinamis Setelah permainan, fasilitator dapat membentuk kelompok dengan anggota kelompok yang memiliki karakter berbeda	Berperan aktif dalam pembentukan kelompok	(100 #. 8)		30'
		Membangun komitmen kelompok dan kelas	Berperan aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah (problem solving). Selanjutnya mencari nilai-nilai positif untuk dipertahankan selama Diklat dan nilai-nilai negatif untuk dihindari	Permainan (Team Task No 1 #33)	Flip chart Laptop & LCD projector	30'
3	Penutup	Fasilitator menjelaskan kembali pentingnya mengenali diri sendiri dan saling mengenal agar tercipta suasana belajar yang kondusif	Peserta Diklat menyimak dan mengklarifikasi hal hal yang belum jelas	Ceramah	Laptop & LCD projector	15

## 8. EVALUASI PEMBELAJARAN:

NO	MATERI & SUB MATERI POKOK	BENTUK EVALUASI
1	Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri	Pengamatan
2	Pengenalan terhadap orang lain	
3	Kelompok dinamis	
4	Komitmen kelompok	

## 9. REFERENSI

Kroenhert, Gary. 2003. *100 Training Games*. North Ryde NSW: McGraw-Hill Australia Pty

Jakarta, .....  
Disetujui oleh Tim Validasi

(.....)

(.....)

(.....)

## **Saya adalah...**

### **Tinjauan**

Peserta Diklat menulis hal hal yang diyakini sebagai nilai dari diri mereka serta kebiasaan yang dilakukan agar mereka menyadari hal-hal tersebut sekaligus menyampaikannya kepada peserta Diklat lainnya.

### **Tujuan**

1. Agar peserta menyadari siapa diri mereka
2. Memberi kesempatan peserta Diklat saling mengenal

### **Waktu**

30 – 40 menit

### **Ukuran kelas**

Paling banyak 30 orang

### **Bahan yang dibutuhkan**

Selebar kertas untuk setiap peserta dengan judul **Saya adalah... Saya suka ....**  
Pena untuk setiap peserta dan selotip untuk menempelkan kertas di pakaian peserta

### **Prosedur**

1. Berikan selebar kertas kepada setiap peserta untuk diisi dengan 5 kata sifat yang menggambarkan nilai diri mereka dan 5 kata kerja yang menggambarkan kebiasaan mereka
2. Alokasikan waktu 5 - 10 menit untuk peserta menulis nilai diri dan kebiasaan mereka
3. Setelah waktu 10 menit habis, berikan kesempatan kepada peserta (3 menit) untuk melihat kembali apakah yang mereka tulis sudah sesuai dengan keadaan sebenarnya
4. Setelah itu, minta peserta menempelkan kertas mereka di pakaian mereka lalu mereka berkeliling kelas melihat kertas peserta lain (TANPA ADA YANG BICARA SATU SAMA LAIN) (5 menit)
5. Setelah itu, peserta dapat memilih salah satu peserta yang lain untuk diajak bicara mengenai nilai diri mereka dan saling mengenal.(10 – 15 menit)

### **Poin untuk didiskusikan**

1. Apakah peserta menemukan teman dengan nilai diri yang sama?
2. Apakah peserta merasa tidak nyaman mengungkapkan nilai diri mereka serta kebiasaan mereka kepada orang lain? Mengapa?
3. Kenalkan istilah extrovert dan introvert

## Lembar Kerja

Saya adalah .....

(isi dengan lima kata sifat yang dapat menggambarkan nilai diri Anda)

Saya suka .....

(isi dengan lima kata kerja yang menggambarkan kebiasaan Anda)

## **Tugas Kelompok (Pim 4)**

### **Tinjauan**

Permainan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memecahkan masalah secara tim

### **Tujuan**

1. Merangsang peserta untuk bekerjasama sebagai satu tim
2. Melihat anggota tim mana yang memainkan fungsi yang berbeda dalam sebuah tim (Hal ini bisa disampaikan di akhir kegiatan)

### **Waktu**

30 – 40 menit

### **Ukuran kelas**

Paling banyak 30 orang

### **Bahan yang dibutuhkan**

1. *Flipchart* dengan bentuk "T".
2. Kertas HVS ukuran A4 dan gunting untuk setiap kelompok

### **Prosedur**

1. Bagi kelas dalam kelompok yang terdiri atas 5 – 7 anggota. Jika terdapat kelebihan/sisa orang, minta dia jadi pengamat.
2. Beri 4 lembar kertas HVS ukuran A4 dan gunting kepada setiap kelompok. Letakkan bahan tersebut di tengah lingkaran kelompok, JANGAN diberikan langsung kepada anggota kelompok.
3. Minta kepada setiap kelompok untuk memecahkan masalah yaitu membuat kertas berbentuk "T" seperti terpampang di white board/flipchart stand. Mereka hanya boleh melakukan SATU guntingan yang LURUS.
4. Setelah semua kelompok menyelesaikan tugas, fasilitator (dan pengamat, bila ada) memberikan feedback kepada peran yang diperankan oleh masing-masing anggota kelompok.

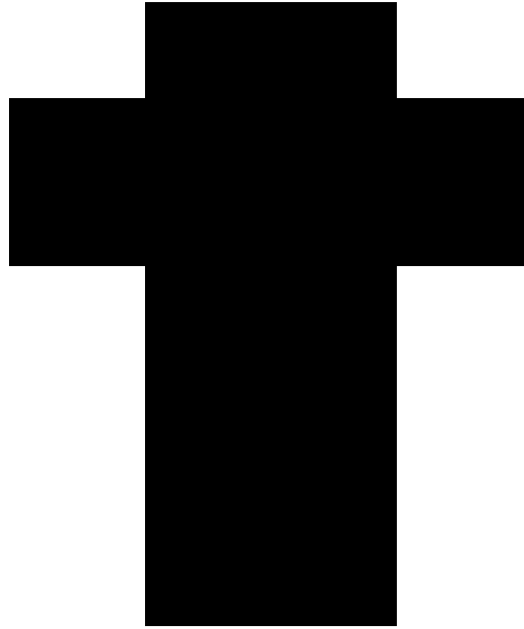
### **Poin untuk didiskusikan**

1. Apakah setiap anggota kelompok bekerja secara tim?
2. Apakah peran ini dapat ditebak?
3. Apakah anggota kelompok lainnya dalam satu kelompok dapat merasakan bahwa tiap-tiap individu dalam kelompoknya memainkan peran yang berbeda?

### **Variasi**

1. Waktu dapat dibatasi (lebih singkat akan lebih menantang)
2. Bisa saja, ditunjuk ketua kelompok, lantas bahan diberikan kepadanya

(Source : *100 training games*, modified by Giri S for the purpose of being used in class ONLY)

**BENTUK “T” (Salib)**

## RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA DIKLAT

1. Nama Diklat : **Diklatpim Tingkat III**
2. Mata Diklat : **Dinamika Kelompok**
3. Alokasi Waktu : **1 sesi (3 JP)**
4. Deskripsi Singkat : **Dinamika Kelompok memfasilitasi peserta membangun kelompok yang dinamis dalam proses pembelajaran melalui penguasaan terhadap pengenalan diri sendiri, pemahaman terhadap orang lain, kelompok dinamis, dan komitmen kelompok**
5. Tujuan Pembelajaran
  - a. Hasil Belajar : **Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat III.**

NO	INDIKATOR HASIL BELAJAR	MATERI POKOK		METODE	ALAT BANTU & MEDIA	ESTIMASI WAKTU				REFERENSI
		MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK			T	L	La P	Total	
1.	mengidentifikasi nilai-nilai diri, kebiasaan diri	Nilai-nilai diri, kebiasaan diri	-	Ceramah		15'	45'		60'	
2.	mengenal orang lain	Pengenalan terhadap orang lain	-	Permainan						
3.	membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklat	Kelompok dinamis	-	Permainan			30'		30'	
4.	menyepakati komitmen bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran	Komitmen kelompok bersama	-	Permainan Ceramah		15'	30'		45'	
	Jumlah					30'	105'		135'	

## RENCANA PEMBELAJARAN

1. Nama Diklat : **Diklatpim Tingkat III**
2. Mata Diklat : Dinamika Kelompok
3. Alokasi Waktu : 1 sesi (3 JP)
4. Deskripsi Singkat : Dinamika Kelompok memfasilitasi peserta membangun kelompok yang dinamis dalam proses pembelajaran melalui penguasaan terhadap pengenalan diri sendiri, pemahaman terhadap orang lain, kelompok dinamis, dan komitmen kelompok.
  
5. Tujuan Pembelajaran
  - a. Hasil Belajar : :Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat III.
  
  - b. Indikator Hasil Belajar :Peserta dapat:
    - 1) mengidentifikasi nilai-nilai diri, kebiasaan diri
    - 2) mengenal orang lain
    - 3) membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklat
    - 4) menyepakati komitmen bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran
  
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok
  - a. Materi Pokok:
    - 1) Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri
    - 2) Pengenalan terhadap orang lain;
    - 3) Kelompok dinamis;
    - 4) Komitmen kelompok.
  
7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR :

NO.	TAHAPAN KEGIATAN	KEGIATAN		Metode	Media&Alat Bantu	Alokasi Waktu
		FASILITATOR	PESERTA			
1.	Pendahuluan	Memperkenalkan diri Menjelaskan deskripsi mata Diklat dan tujuan pembelajaran	Menyimak penjelasan	Ceramah	Flip chart Laptop & LCD projector	15'

NO.	TAHAPAN KEGIATAN	KEGIATAN		Metode	Media&Alat Bantu	Alokasi Waktu
		FASILITATOR	PESERTA			
		Menyampaikan relevansi dinamika dengan kegiatan Diklat lainnya dan pentingnya dinamika kelompok bagi seluruh peserta selama Diklat				
2.	Penyajian	Mengarahkan peserta mengidentifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri	Mengikuti arahan dan melakukan idenfikasi diri melalui games	Permainan (Saya adalah)	Flip chart Laptop & LCD projector	45'
		Membangun kelompok dinamis Setelah permainan, fasilitator dapat membentuk kelompok dengan anggota kelompok yang memiliki karakter berbeda	Berperan aktif dalam pembentukan kelompok	Permainan (100 #. 8)	Flip chart Laptop & LCD projector	30'
		Membangun komitmen kelompok dan kelas	Berperan aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah (problem solving). Selanjutnya mencari nilai-nilai positif untuk dipertahankan selama Diklat dan nilai-nilai negatif untuk dihindari	Permainan (Team Task No 2 #34)	Flip chart Laptop & LCD projector	30'
3	Penutup	Fasilitator menjelaskan kembali pentingnya mengenali diri sendiri dan saling mengenal agar tercipta suasana belajar yang knodusif	Peserta Diklat menyimak dan mengklarifikasi hal hal yang belum jelas	Ceramah	Laptop & LCD projector	15

## 8. EVALUASI PEMBELAJARAN:

NO	MATERI & SUB MATERI POKOK	BENTUK EVALUASI
1	Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri	Pengamatan
2	Pengenalan terhadap orang lain	
3	Kelompok dinamis	
4	Komitmen kelompok	

## 9. REFERENSI

Kroenhert, Gary. 2003. *100 Training Games*. North Ryde NSW: McGraw-Hill Australia Pty

Jakarta, .....

Disetujui oleh Tim Validasi

(.....)

(.....)

(.....)

## RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA DIKLAT

1. NamaDiklat : **Diklatpim Tingkat IV**
2. Mata Diklat : **Dinamika Kelompok**
3. Alokasi Waktu : **1 sesi (3 JP)**
4. Deskripsi Singkat : **Dinamika Kelompok memfasilitasi peserta membangun kelompok yang dinamis dalam proses pembelajaran melalui penguasaan terhadap pengenalan diri sendiri, pemahaman terhadap orang lain, kelompok dinamis, dan komitmen kelompok.**
  
5. Tujuan Pembelajaran
  - a. Hasil Belajar : **Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat IV.**

NO	INDIKATOR HASIL BELAJAR	MATERI POKOK		METODE	ALAT BANTU& MEDIA	ESTIMASI WAKTU				REFERENSI
		MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK			T	L	La P	Total	
1.	mengidentifikasi nilai-nilai diri, kebiasaan diri	Nilai-nilai diri, kebiasaan diri	-	Ceramah		15'	45'		60'	
2.	mengenal orang lain	Pengenalan terhadap orang lain	-	Permainan						
3.	membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklat	Kelompok dinamis	-	Permainan			30'		30'	
4.	menyepakati komitmen bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran	Komitmen kelompok bersama	-	Permainan Ceramah		15'	30'		45'	
	Jumlah					30'	105'		135'	

## RENCANA PEMBELAJARAN

1. Nama Diklat : **Diklatpim Tingkat IV**
2. Mata Diklat : Dinamika Kelompok
3. Alokasi Waktu : 1 sesi (3 JP)
4. Deskripsi Singkat : Dinamika Kelompok memfasilitasi peserta membangun kelompok yang dinamis dalam proses pembelajaran melalui penguasaan terhadap pengenalan diri sendiri, pemahaman terhadap orang lain, kelompok dinamis, dan komitmen kelompok.
  
5. Tujuan Pembelajaran
  - a. Hasil Belajar : :Setelah mengikuti Dinamika Kelompok, peserta mampu membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklatpim Tingkat IV.
  - b. Indikator Hasil Belajar :Peserta dapat:
    - 1) mengidentifikasi nilai-nilai diri, kebiasaan diri
    - 2) mengenal orang lain
    - 3) membangun kelompok yang dinamis selama penyelenggaraan Diklat
    - 4) menyepakati komitmen bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran
  
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok
  - a. Materi Pokok:
    - 1) Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri
    - 2) Pengenalan terhadap orang lain;
    - 3) Kelompok dinamis;
    - 4) Komitmen kelompok.

### 7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR :

NO.	TAHAPAN KEGIATAN	KEGIATAN		Metode	Media&Alat Bantu	Alokasi Waktu
		FASILITATOR	PESERTA			
1.	Pendahuluan	Meperkenalkan diri Menjelaskan deskripsi mata Diklat dan tujuan pembelajaran Menyampaikan relevansi dinamika dengan kegiatan Diklat lainnya dan pentingnya dinamika kelompok bagi seluruh peserta selama Diklat	Menyimak penjelasan	Ceramah	Flip chart Laptop & LCD projector	15'

2.	Penyajian	Mengarahkan peserta mengidentifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri	Mengikuti arahan dan melakukan idenfikasi diri melalui games	Permainan (Saya adalah)	Flip chart Laptop & LCD projector	45'
		Membangun kelompok dinamis Setelah permainan, fasilitator dapat membentuk kelompok dengan anggota kelompok yang memiliki karakter berbeda	Berperan aktif dalam pembentukan kelompok	(100 #. 8)		30'
		Membangun komitmen kelompok dan kelas	Berperan aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah (problem solving). Selanjutnya mencari nilai-nilai positif untuk dipertahankan selama Diklat dan nilai-nilai negatif untuk dihindari	Permainan (Team Task No 1 #33)	Flip chart Laptop & LCD projector	30'
3	Penutup	Fasilitator menjelaskan kembali pentingnya mengenali diri sendiri dan saling mengenal agar tercipta suasana belajar yang knodusif	Peserta Diklat menyimak dan mengklarifikasi hal hal yang belum jelas	Ceramah	Laptop & LCD projector	15

## 8. EVALUASI PEMBELAJARAN:

NO	MATERI & SUB MATERI POKOK	BENTUK EVALUASI
1	Identifikasi nilai diri sendiri dan kebiasaan diri	Pengamatan
2	Pengenalan terhadap orang lain	
3	Kelompok dinamis	
4	Komitmen kelompok	

## 9. REFERENSI

Kroenhert, Gary. 2003. *100 Training Games*. North Ryde NSW: McGraw-Hill Australia Pty

Jakarta, .....  
Disetujui oleh Tim Validasi

(.....)

(.....)

(.....)