

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DINAMIKA KELOMPOK SECARA VIRTUAL MENGGUNAKAN MEDIA ZOOM MEETING

Y. SAPTIANA OKTARI

Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian
Jalan Raya Puncak Km 11 Bendungan, Ciawi, Bogor 16552
ysaptianaoktari220@pertanian

ABSTRACT

Group dynamics is a group consisting of two or more individuals who have a clear psychological relationship between members of one another that can take place in situations that are experienced together. The purpose of this study is to provide an overview to the facilitators who often teach Group Dynamics learning to find out how effective Group Dynamics learning is virtually using Zoom Meeting media (Effectiveness). This study uses qualitative research methods using data collection techniques using observation. In this case, the observation used in this study is a complete participatory observation in which the researcher is directly involved in the activities of the person being observed. In this study, the researchers observed the following results from this study: In group dynamics learning virtually observed by researchers, the constraints of unpreparedness of the teacher or facilitator in teaching group dynamics learning virtually using zoom meetings were almost non-existent. The aura or boisterous atmosphere that comes out of participants who take Group Dynamics learning is virtually different or not same as the aura or atmosphere when Group Dynamics learning is carried out classically or face-to-face. Enthusiasm is present and felt. This can be seen from all the participants who are willing and enthusiastic to participate in Group Dynamics learning from introductions to entering the games they are playing. In terms of participant involvement in Group Dynamics learning virtually using zoom meetings, based on the researchers' observations, this has been achieved. In that sense, all participants are indeed involved in learning such as following directions given by the facilitator or group dynamics teacher.

Then the interaction between the participants and the facilitator is good enough. This can be seen by the participants who follow the directions of the facilitator or teacher well and are willing to provide feedback when the facilitator asks questions. Then there are several examples of games that are suitable and appropriate, which should be given at the time when Group Dynamics learning is done virtually using a zoom meeting. The conclusion of this research is that Group Dynamics learning virtually using zoom meetings is quite effective in the sense that the learning objectives can at least be achieved, namely after participating in Group Dynamics learning, participants are able to work together and adapt and / or build dynamic and effective groups as provision of work practice in the scope of work and provision to be able to attend training properly. It's just that technical factors still need to be considered such as network problems and learning settings / learning rules (such as when participants can unmute and have to be muted) need to be conveyed at the beginning of the lesson.

Keywords: Group dynamics, Effectiveness, Zoom Meeting,

I. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Hal tersebut disebabkan karena manusia pasti membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengisi kekurangan dirinya. Terutama bagi manusia yang mempunyai tujuan, visi dan misi yang sama, mereka pasti saling membantu satu sama lain dan membuat suatu perkumpulan yang sering disebut dengan kelompok. Mereka akan saling belajar dalam kelompok tersebut demi mencapai apa yang mereka perlukan dan butuhkan.

Dinamika Kelompok merupakan bidang Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya ilmu tentang perilaku manusia (Hadi, Syamsul; 2017). Pada awalnya konsep ini muncul karena banyak kelompok yang dalam bekerjasama hasilnya belum memuaskan. Hal tersebut terjadi karena adanya penonjolan kepentingan perseorangan dalam kelompok tersebut. Untuk itulah perlu dilakukan peleburan sebagai pendapat individu sehingga dapat menjadi pendapat kelompok. Proses peleburan ini hendaknya terjadi dengan penuh pengertian dan kesadaran dari setiap anggota dalam kelompok.

Dinamika Kelompok terdiri dari dua kata yaitu Dinamika dan Kelompok. Menurut Wildan Zulkarnain (2013), Kelompok adalah sesuatu yang alami karena manusia sebagai makhluk sosial akan berinteraksi satu dengan yang lain sehingga membentuk kelompok – kelompok tertentu. Kelompok juga dapat diartikan sebagai kumpulan orang – orang yang merupakan kesatuan sosial yang mengadakan interaksi yang intensif dan mempunyai tujuan bersama. Interaksi antar anggota kelompok dapat menimbulkan kerjasama apabila

masing – masing anggota kelompok mengerti akan tujuan yang dibebankan di dalam kelompok tersebut, adanya saling menghormati di antara anggota – anggotanya, adanya saling menghormati anggota yang lain, adanya saling keterbukaan, toleransi dan kejujuran di antara anggota kelompok.

Selain itu berbagai macam ciri kelompok menurut para ahli memiliki benang merah yang sama yaitu adanya kesamaan tujuan dan keanggotaan yang terikat antara satu dengan yang lainnya. Sedangkan pengertian dinamika adalah suatu proses dari suatu subjek mengalami perubahan secara berkala diimbangi dengan modifikasi – modifikasi baik dalam maupun luar. Selain itu dinamika adalah suatu hal yang dimana mempunyai tenaga serta selalu bergerak dan berubah – ubah menyesuaikan keadaan tertentu. Sedangkan pengertian dinamika menurut KBBI adalah gerak (dari dalam), tenaga yang menggerakkan, semangat.

Dinamika juga dapat diartikan bergerak dan dinamis sedangkan kelompok berarti sekumpulan atau perhimpunan orang. Dinamika juga dapat didefinisikan sebagai tingkah laku yang mempengaruhi warga yang secara langsung mempengaruhi warga lainnya secara timbal balik. Sudah dikatakan tadi bahwa Dinamika juga dapat diartikan dinamis artinya setiap saat kelompok yang bersangkutan dapat berubah (Dewawika dalam Hadi Syamsul, 2017).

Berdasarkan pengertian dua kata di atas yaitu Dinamika dan Kelompok, Dinamika Kelompok adalah 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 diartikan sebagai suatu kelompok yang terdiri dari dua atau lebih individu yang mempunyai konsep menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah – ubah.

Mata Pelatihan Dinamika Kelompok biasanya selalu dilaksanakan atau wajib diberikan kepada peserta di awal suatu Pelatihan sebelum peserta menjalani atau memasuki pembelajaran inti dalam suatu pelatihan. Materi ini wajib diberikan mengingat outcome pemberian materi ini adalah peserta dapat mengikuti pembelajaran inti dengan

baik setelah saling mengenal satu sama lain dan membuat komitmen dalam kelasnya. Selain itu *climate setting* juga dapat dilakukan untuk mempersiapkan peserta mengikuti pembelajaran inti.

Dinamika Kelompok biasanya diisi dengan permainan – permainan yang tujuannya adalah untuk saling mengakrabkan satu sama lain agar nantinya dapat bekerja sama dengan baik dalam pembelajaran selanjutnya dan mempunyai komitmen yang sama yaitu supaya semua peserta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Biasanya pembelajaran mata pelatihan Dinamika Kelompok ini dilakukan secara klasikal dalam artian tatap muka langsung dengan peserta. Terkait dengan adanya pandemic Covid -19, banyak Pelatihan yang dilakukan secara virtual. Oleh karena itu, bagaimanakah apabila pembelajaran Dinamika Kelompok dilakukan secara virtual menggunakan *zoom meeting* tentunya akan berbeda Teknik dan Metode dalam pembelajarannya dan tentunya pilihan permainan yang akan diberikan untuk mengakrabkan satu peserta dengan yang lainnya akan berbeda pula. Selain itu muncul pula kekhawatiran apabila output dan outcome serta tujuan yang diharapkan dari pembelajaran Dinamika Kelompok ini tidak dapat tercapai apabila dilakukan secara virtual.

Berdasarkan uraian di atas, muncul beberapa permasalahan atau rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apakah pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan media *Zoom Meeting* dapat berjalan efektif atau mencapai tujuan pembelajarannya?
2. Pilihan permainan seperti apa yang dapat digunakan untuk pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan media *Zoom Meeting*?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran kepada para fasilitator yang sering mengajar atau mengampu Dinamika Kelompok untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan media *Zoom Meeting*.

Keterbatasan dari penelitian ini adalah penelitian ini baru bisa menggambarkan bagaimana efektivitas pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan media *Zoom Meeting* secara garis besar dan belum mendetail. Penelitian lebih lanjut perlu

dilakukan mengenai variabel – variabel tertentu yang menjadi indikator efektivitas pembelajaran.

II. MATERI DAN METODE

A. MATERI

Dinamika Kelompok

Seperti telah diterangkan di atas bahwa Dinamika Kelompok secara mudahnya dibagi menjadi 2 kata yaitu Dinamika dan Kelompok. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI Daring (2016) dinamika adalah bagian ilmu fisika yang berhubungan dengan benda yang bergerak dan tenaga yang menggerakkan. Dikatakan pula bahwa dinamika adalah gerak (dari dalam); tenaga yang menggerakkan; semangat. Sedangkan kelompok adalah golongan, gugusan, kumpulan manusia yang merupakan kesatuan beridentitas dengan adat istiadat dan sistem norma yang mengatur pola – pola interaksi antara manusia itu. Kelompok tidak terlepas dari elemen keberadaan dua orang atau lebih yang melakukan interaksi untuk mencapai tujuan bersama (Wildan Zulkarnain, 2013).

Jadi secara lebih mudah, pengertian dinamika kelompok merupakan gabungan dari pengertian kedua kata di atas yaitu dinamika dan kelompok. Menurut Wildan Zulkarnain (2013) pengertian Dinamika Kelompok setidaknya memiliki beberapa unsur:

1. Adanya kumpulan dua orang atau lebih
2. Melakukan interaksi
3. Anggota saling mempengaruhi satu dengan lainnya
4. Keadaan kelompok dari waktu ke waktu sering berubah – ubah / bergerak.

Menurut Johnson (2012) Dinamika Kelompok adalah suatu lingkup pengetahuan sosial yang lebih berkonsentrasi pada pengetahuan tentang hakikat kehidupan berkelompok yang menunjukkan kemajuan. Dengan adanya Dinamika Kelompok dapat dilakukan sebuah penelitian ilmiah tentang hakikat kelompok, perilaku dalam kelompok, pengembangan dalam kelompok, hubungan antar kelompok dengan anggotanya, hubungan dengan kelompok lain, dan kelompok yang lebih besar. Pengetahuan yang tepat terhadap Dinamika Kelompok dapat mengubah cara berpikir kita terhadap suatu kelompok dan juga peran kita terhadap suatu kelompok.

Fungsi, Tujuan dan Manfaat Dinamika Kelompok

Tentu saja kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri. Hal tersebut karena adanya keterbatasan kita dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang kita miliki. Oleh karena itu perlulah pendekatan pembelajaran Dinamika Kelompok terutama untuk mengawali sebuah pelatihan. Hal ini supaya kerjasama sebagai salah satu sikap yang ingin dibentuk dalam pembelajaran Dinamika Kelompok dapat tercapai sehingga dalam pelatihan nantinya para peserta dapat bekerjasama dengan baik antara peserta yang satu dengan yang lain.

Berikut ini apabila dijabarkan tentang fungsi dari Dinamika Kelompok menurut (Sunarto dalam Zulkarnain W, 1992) adalah sebagai berikut :

1. Individu yang satu dengan yang lain akan terjadi Kerjasama saling membutuhkan, sebab individu tidak dapat hidup sendiri di dalam masyarakat.
2. Melalui Dinamika Kelompok, segala pekerjaan yang membutuhkan pemecahan masalah dapat teratasi, mengurangi beban pekerjaan yang besar, sehingga waktu untuk menyelesaikan pekerjaan dapat diatur secara tepat, efektif dan efisien. Sebab dalam Dinamika Kelompok, pekerjaan yang besar akan dibagi – bagi sesuai dengan bagian kelompoknya masing – masing.
3. Meningkatkan masyarakat yang demokratis, sebab individu yang satu dengan yang lain akan dapat memberikan masukan atau berinteraksi dengan lainnya dan memiliki peran yang sama dalam masyarakat.

Kemudian berikut ini adalah tujuan dari Dinamika Kelompok (Wildan Zulkarnain, 2013):

1. Membangkitkan kepekaan diri seorang anggota kelompok terhadap anggota kelompok lain, sehingga dapat menimbulkan rasa saling menghargai.
2. Menimbulkan rasa solidaritas anggota sehingga dapat saling menghormati dan saling menghargai pendapat orang lain.
3. Menciptakan komunikasi yang terbuka terhadap sesama anggota kelompok.
4. Menimbulkan adanya itikad yang baik di antara sesama anggota kelompok.

Sedangkan untuk manfaat mempelajari Dinamika Kelompok adalah (Wildan Zulkarnain, 2013):

1. Manfaat bagi perorangan. Individu akan memperoleh gambaran tentang partisipasi dari peserta lain, serta dapat menarik pelajaran dari pengalaman berbagai aktivitas yang telah dilakukan dan diceritakan oleh peserta lain.
2. Manfaat bagi kelompok, dapat mengetahui cara memecahkan masalah Bersama, cara merencanakan Bersama, cara menentukan norma bersama, pencapaian konsensus Bersama, Kerjasama, mengatasi konflik, dan cara mengambil keputusan Bersama.
3. Manfaat bagi organisasi, dapat belajar tentang Kerjasama dalam kelompok dan antar kelompok, serta kesatuan bahasa dan komunikasi dalam memecahkan masalah antar kelompok.
4. Manfaat bagi pemimpin, dapat menyerasikan antara kepentingan Lembaga dan kepentingan anggota organisasi.

Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam suatu pelatihan. Harapannya pasti pembelajaran yang diberikan kepada peserta dalam suatu pelatihan akan tercapai tujuannya. Efektivitas pembelajaran tentu akan mendapatkan perhatian dalam suatu pelatihan karena apabila pembelajaran dalam suatu pelatihan tidak berjalan dengan baik dan efektif niscaya tujuan dari suatu pembelajaran dalam pelatihan tidak akan tercapai dan peserta tentu saja biasanya tidak akan dapat memperoleh intisari dari satu pembelajaran dalam pelatihan dengan baik.

Menurut Setyosari (2014), pembelajaran yang efektif, sesungguhnya bukan sesuatu yang mudah dan sederhana. Dalam hal ini berarti banyak faktor yang mempengaruhinya untuk dapat dikatakan suatu pembelajaran disebut efektif. Dalam jurnalnya Setyosari (2014) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif bukan hanya masalah tercapainya seluruh tujuan khusus pembelajaran.

Tentunya banyak hal yang mempengaruhinya beberapa hal di antaranya adalah penataan lingkungan menjadi media yang efektif untuk belajar seperti pemberian gambar, pengaturan bangku, pemberian warna, penggunaan alat peraga yang tepat dan lain sebagainya (Hardianto, 2005).

Selain itu kekompleksan pembelajaran yang efektif juga tidak terlepas dari peran fasilitator atau pengajar. Pembelajaran efektif juga terkait dengan aspek – aspek

pembelajaran dan bagaimana kemampuan fasilitator atau pengajar menentukan suatu pengalaman dalam belajar peserta yang mengarah pada pencapaian hasil (belajar) yang diharapkan (Setyosari, 2014).

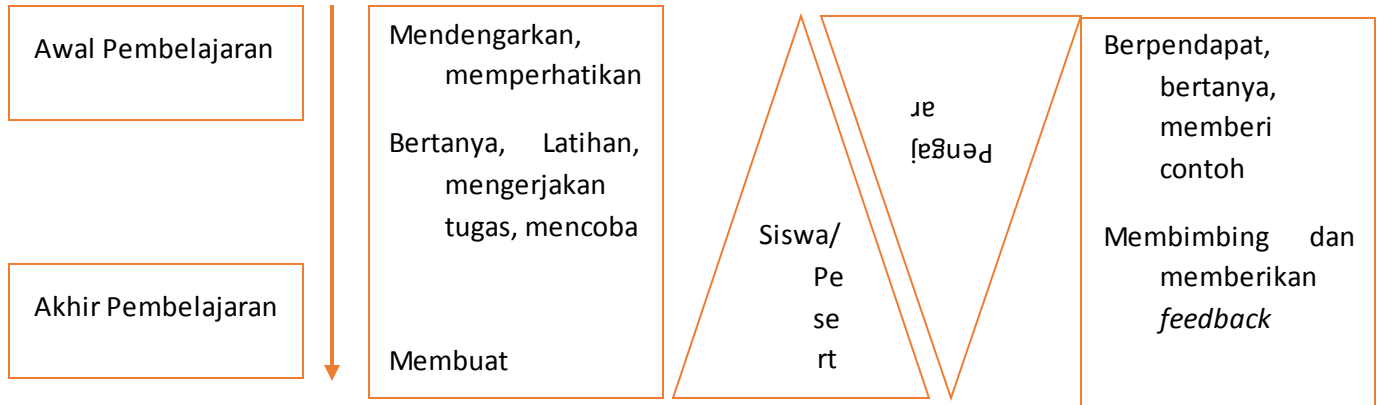
Setyosari (2014) juga menyatakan bahwa setidaknya ada dua unsur pokok dalam pembelajaran yang efektif, yaitu :

1. Peran fasilitator atau pengajar yang harus memiliki gagasan yang jelas tentang tujuan belajar yang diharapkan.
2. Pengalaman belajar yang telah direncanakan dan disampaikan dapat tercapai.

Selain itu peran peserta juga sangat mempengaruhi pencapaian pembelajaran yang efektif.

Peserta dari berbagai latar belakang, kepribadian dan pengalaman belajar / pembelajaran yang berbeda – beda tentu saja akan mempengaruhi pencapaian keefektifan suatu pembelajaran.

Berikut ini adalah segitiga peran fasilitator / pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran menurut Sumiati (2019):



Gambar 1. Peran Fasilitator / Pengajar/ Guru dan Peserta/ Siswa dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas belajar yang terjadi dalam pembelajaran juga sangat penting untuk diperhatikan terkait efektif atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Apa saja yang terjadi di dalam pembelajaran berkenaan dengan persepsi, strategi dan tindakan pengajar / fasilitator dan peserta. Faktor – faktor yang dapat diamati dalam aktivitas pembelajaran di kelas antara lain : antusiasme peserta, kejelasan uraian pengajar, iklim pembelajaran, keterlibatan

peserta dalam pembelajaran, interaksi peserta dan pengajar atau fasilitator (Setyosari, 2014).

Zoom Meeting

Zoom meeting adalah sebuah platform yang sekarang ini sering digunakan sebagai salah satu media pembelajaran online di banyak perguruan tinggi maupun tempat pelatihan. Zoom sendiri menyatakan dirinya sebagai sebuah platform komunikasi *all-in-one* yang tidak hanya menawarkan dirinya sebagai sebuah media untuk *meeting*, tetapi juga juga dapat digunakan untuk presentasi atau menawarkan ide atau konten yang kita miliki kepada orang banyak, berbagi ilmu dengan banyak orang serta menciptakan pengalaman – pengalaman baru kepada pelanggan kita (Zoom Video Communications, 2021). Banyak webinar – webinar mulai dari yang bertujuan edukasi sampai yang berorientasi bisnis menggunakan media ini. Secara tidak langsung *zoom meeting* menciptakan suatu hubungan yang lebih baik antar orang per orang yang menggunakannya.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi (Sugiyono, 2016).

Dalam hal ini, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif lengkap dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan orang yang sedang diamati. Peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan dan berpartisipasi dalam kegiatan mereka serta terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan sumber data. Sehingga suasana sudah natural dan peneliti tidak terlihat melakukan penelitian.

Adapun sumber data dari penelitian ini adalah para peserta pelatihan yang diadakan oleh Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian (PPMKP) yang mendapatkan pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual dengan menggunakan *zoom meeting* pada awal pelatihan dilaksanakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti mengamati beberapa hal sebagai berikut yang menjadi hasil dari penelitian ini: Dalam pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual yang diamati oleh peneliti, kendala ketidaksiapan pengajar atau fasilitator dalam mengajar pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan *zoom meeting* hampir tidak ditemui. Dalam hal ini pengajar atau fasilitator sudah siap dan terbiasa mengajar secara virtual menggunakan *zoom meeting*. Dalam artian tidak ada kendala *share screen* (menampilkan bahan tayang, dan lain-lain).

Peserta juga tetap antusias mengikuti pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan *zoom meeting* hanya saja dari pengamatan dan apa yang dirasakan peneliti yang telah terbiasa juga mengajar Dinamika Kelompok secara klasikal atau tatap muka langsung, aura atau suasana riuh dan ramai yang keluar dari peserta yang mengikuti pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual terasa berbeda atau tidak sama dengan aura atau suasana ketika pembelajaran Dinamika Kelompok ini dilakukan secara klasikal atau tatap muka langsung. Antusiasme ada dan terasa. Hal ini terlihat dari semua peserta yang mau dan secara antusias mengikuti pembelajaran Dinamika Kelompok mulai dari pengenalan sampai masuk dengan permainan – permainan yang dilakukan. Hanya saja fasilitator tidak dapat mengatur secara penuh atau mengarahkan suasana atau iklim pembelajaran yang diinginkan seperti pada waktu pembelajaran dilakukan secara klasikal atau tatap muka langsung karena terkait beberapa faktor seperti ada peserta yang tidak dapat *open camera* pada *zoom meeting* karena terkendala jaringan, ada peserta yang mengikuti pembelajaran dengan melakukan hal lain, kemudian apabila semua peserta di *unmute* pada pengaturan *zoom meeting* maka suasana pembelajaran akan sangat tidak kondusif mengingat ada suara – suara lain (*noise*) yang ada di tempat peserta terdengar dan apabila semua peserta bicara, tertawa atau menanggapi suatu permainan yang ada, fasilitator tidak akan jelas menerima *feedback* atau tanggapan itu dengan baik karena hal ini terkait suara yang bercampur baur dalam *zoom meeting*. Oleh karena itu yang wajib dilakukan fasilitator sebelum pembelajaran di mulai adalah memberitahukan kepada peserta untuk mengaktifkan mode *mute* pada *zoom meeting*nya dan apabila akan berbicara silahkan untuk mengaktifkan mode *unmute*, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan

suasana atau iklim pembelajaran dapat dikontrol dengan baik. Selain itu peserta juga diwajibkan untuk tidak melakukan hal lain selama pembelajaran dan wajib *open camera*. Apabila ada kendala jaringan dari peserta, hal ini menjadi salah satu tantangan tersendiri selama pembelajaran karena kita pun sebagai fasilitator atau pengajar tidak dapat mengatur bagaimana jaringan yang dimiliki oleh peserta.

Dalam hal keterlibatan peserta dalam pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan *zoom meeting*, berdasarkan pengamatan peneliti, hal ini sudah dapat tercapai. Dalam artian, semua peserta memang terlibat mengikuti pembelajaran seperti mengikuti arahan – arahan yang diberikan oleh fasilitator atau pengajar Dinamika Kelompok. Akan tetapi kita sebagai fasilitator tidak dapat mengukur keterlibatan mereka satu per satu dalam kelompok karena keterbatasan melihat satu per satu orang dalam *screen zoom meeting*. Berbeda apabila pembelajaran dilakukan secara klasikal atau tatap muka langsung, kita sebagai fasilitator dapat melihat langsung keterlibatan peserta dan bahkan dari yang diamati oleh peneliti, fasilitator akan lebih mudah mengingat nama-nama peserta dan keterlibatan mereka ketika pembelajaran dilakukan secara klasikal. Hal ini menjadi tantangan bagi fasilitator dalam pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan *zoom meeting* untuk dapat melihat keterlibatan satu per satu orang dalam satu *screen / layar zoom meeting*.

Kemudian untuk interaksi peserta dengan fasilitator sudah cukup baik pula. Hal ini terlihat dengan peserta yang mengikuti arahan – arahan fasilitator atau pengajar dengan baik dan mau memberikan *feedback* apabila fasilitator bertanya. Hal tersebut membuat interaksi antara pengajar atau fasilitator dengan peserta menjadi hidup. Yang menjadi tantangan di sini kadangkala pada awal pertemuan (sebelum pengenalan), biasanya interaksi ini belum terbentuk dengan baik oleh karena itu perlu dilakukan *ice breaking* untuk memecahkan suasana yang kaku. Akan tetapi dari pengamatan yang dilakukan peneliti, interaksi ini mulai terjalin dengan baik setelah sesi pengenalan dan *ice breaking* dilakukan.

Kemudian permainan – permainan apa saja yang cocok dan tepat sebaiknya diberikan pada waktu pembelajaran Dinamika Kelompok dilakukan secara virtual menggunakan *zoom meeting* adalah permainan – permainan yang memanfaatkan fitur –

fitur yang ditawarkan oleh *zoom meeting* dan lebih ke permainan yang dapat dilakukan secara virtual misalnya adalah sebagai berikut:

- Untuk permainan sesi pengenalan fasilitator dapat meminta untuk melakukan *rename* nama mereka pada media *zoom meeting* misalkan dengan Nama/Ciri Khas diri sendiri/Asal Instansi. Sebagai contoh Ana/Asik/PPMKP.
- Permainan *This or That*. Permainan ini dilakukan dengan cara fasilitator memberikan pernyataan pilihan kepada peserta. Apabila peserta lebih memilih opsi 1 maka ketikan *This* di kolom chat dan apabila memilih opsi 2 maka ketikan *That* di kolom chat. Setelah itu fasilitator dapat bertanya kepada peserta (dipilih secara acak) mengapa memilih *This* atau memilih *That*.
- Permainan ketajaman mata dan ketelitian. Fasilitator dapat menampilkan gambar selama beberapa detik misalkan 10 detik. Setelah itu gambar di tutup dan peserta diminta untuk menyebutkan atau menebak berapa jumlah benda atau objek tertentu yang ada di gambar tadi. Pertanyaan ini bisa dikembangkan dengan pertanyaan apa saja yang menyangkut objek – objek yang ada di dalam gambar. Misalkan warna objek, apa yang di bawa objek dan lain-lain (Dapat dikembangkan sendiri oleh fasilitator).
- Permainan konsentrasi dan ketajaman mata. Permainan ini juga berkaitan dengan suatu gambar, dimana peserta diminta untuk menghitung jumlah objek tertentu dalam suatu gambar yang biasanya gambar tersebut dibuat cukup rumit sehingga peserta akan beragam melihat jumlah objek yang sebenarnya ada di dalam gambar.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual menggunakan *zoom meeting* sudah cukup efektif dalam artian tujuan pembelajaran setidaknya dapat tercapai yaitu setelah mengikuti pembelajaran Dinamika Kelompok, peserta mampu bekerja sama dan beradaptasi dan/atau membangun kelompok yang dinamis dan efektif sebagai bekal praktik kerja di lingkup kerjanya dan bekal untuk dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana kesiapan pengajar atau fasilitator atau pengajar untuk dapat mengajar secara virtual menggunakan *zoom meeting*. Kemudian dapat dilihat pula dari antusiasme peserta, keterlibatan peserta dan interaksi peserta dengan fasilitator atau

pengajar. Hanya saja faktor –faktor teknis masih perlu diperhatikan seperti permasalahan jaringan dan setting pembelajaran/aturan pembelajaran (seperti kapan peserta boleh *unmute* dan harus *mute*) perlu disampaikan di awal pembelajaran. Kemudian sebenarnya banyak permainan yang dapat diterapkan pada pembelajaran Dinamika Kelompok secara virtual. Perlu kreatifitas dari fasilitator untuk dapat menemukan permainan – permainan baru yang bisa dilakukan secara virtual sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. KBBI Daring. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hadi, Syamsul. 2017. Dinamika Kelompok Sebuah Tinjauan Dalam Perspektif Pembangunan Masyarakat Petani. Jember : LPPM-UM Jember Press
- Hardianto, Deni. 2005. Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. Majalah Ilmiah Pembelajaran 1, Vol. 1.
- Johnson, David W; Frank P. Johnson. 2012. Dinamika Kelompok : Teori dan Keterampilan. Jakarta : PT. INDEKS
- Santosa, Slamet. 1992. Dinamika Kelompok. Jakarta : Bumi Aksara
- Setyosari, Punaji. 2014. Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1. Malang : Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Manajemen. Bandung : Alfabeta, CV
- Sumiati & Asra. 2019. Metode Pembelajaran. Bandung : CV Wacana Prima
- Zoom Video Communications. Zoom. 2021. Yang diakses dari https://explore.zoom.us/docs/en-us/communications-platform.html?utm_source=hero&utm_medium=web&utm_campaign=zoomforyou&zid=4530&utm_content=mtm&_ga=2.88553691.1910702341.1621909422-771005150.1616245135. Pada 25 Mei 2021 Pukul 10.10.
- Zulkarnain, Wildan. 2013. Dinamika Kelompok (Latihan Kepemimpinan Pendidikan). Jakarta: PT Bumi Aksara