

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era reformasi ini, perencanaan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM) perlu dilakukan secara profesional. Tentu saja untuk membentuk kekuatan SDM tersebut diperlukan suatu bentuk Pendidikan sebagai salah satu komponen dari sistem pendidikan (Djuju Sudjana, 2000:424). Dengan diberlakukannya *Asean Free Trade Area (AFTA)* yang menuntut bangsa Indonesia untuk siap menghadapi pasar bebas, yang hanya mungkin diimbangi melalui keahlian.

Globalisasi berimplikasi pada perubahan ilmu dan pengetahuan sangat pesat. Dengan demikian untuk dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut perlu mengubah pendekatannya, dari yang bersifat *learning to get knowledge* menjadi *learning to learn*. Kedua hal ini berbeda karena *learning to get knowledge*, peserta didik dalam belajar berangkat dari anggapan, pengetahuan yang dipelajari akan bermanfaat untuk jangka waktu lama (mungkin seumur hidup). Sedangkan dalam *learning to learn*, belajar hanya berlaku untuk beberapa saat yang berarti tergantung pada perubahan-perubahan.

Dengan adanya perubahan paradigma yang mendasari pengembangan pengetahuan tersebut, menggiring pada perubahan secara mendasar, yang dikenal dengan *knowledge society* dimana masyarakat yang maju bertumpu pada pengetahuan yang dikembangkan masyarakat dengan individu selanjutnya

tergantung pada bagaimana pengetahuan yang dipelajari dibangun serta dikembangkan.

Seperti yang kita ketahui bahwa pembangunan merupakan sesuatu hal yang mutlak harus dilakukan oleh setiap negara. Karena pembangunan itu sendiri merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat, begitu pula dengan pembangunan di negara kita merupakan suatu keharusan.

Rakyat bisa menjadi cakap dan terampil sebagai subjek pembangunan, namun proses pembangunan tidak akan berjalan sebagai mana mestinya apabila tidak ditopang oleh tiga komponen pembangunan yang utama, yaitu sumber daya alam, sumber daya manusia serta modal dan teknologi. Dari ketiga modal pembangunan tersebut, faktor kuncinya adalah manusia-manusia yang memiliki keahlian SDM. Pentingnya sumber daya manusia berdasarkan asumsi walaupun tersedia sumber daya alam, tenaga kerja, dan telah berhasil mendatangkan modal serta teknologi yang canggih, namun tanpa diimbangi dan diiringi oleh manusia yang berkualitas maka pembangunan tersebut tidak akan dapat dilestarikan.

Sumber daya manusia atau biasa disingkat menjadi SDM adalah potensi yang terkandung dalam diri manusia untuk mewujudkan perannya sebagai makhluk sosial yang adaptif dan transformatif yang mampu mengelola dirinya sendiri serta seluruh potensi yang terkandung di alam menuju tercapainya kesejahteraan kehidupan dalam tatanan yang seimbang dan berkelanjutan. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Sumber\\_daya\\_manusia](http://id.wikipedia.org/wiki/Sumber_daya_manusia))

Untuk itu dalam rangka peningkatan mutu dan tenaga kerja (SDM), diperlukan suatu usaha pendidikan, karena manusia tidak dapat melakukan kegiatan membangun apabila ia tidak terdidik..

Satuan pendidikan terbagi menjadi tiga bagian sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yang tercantum pada Bab ketentuan Umum pasal 1 ayat 10 bahwa :

Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pada pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Kemudian dijelaskan lagi pada ayat 11 bahwa Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Kemudian ayat 12 Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Lalu pasal 13 Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Selain pendidikan formal, Pendidikan Nonformal dan Informal juga memiliki sumbangsih yang berarti bagi kebangkitan negeri ini dari krisis multidimensi baik itu sektor ekonomi, kemiskinan, politik, kepercayaan pada pemerintah.

Sesuai dengan pernyataan Djudju Sudjana pada awal alinea diatas, bahwa saat ini dibutuhkan SDM yang mampu bersaing / mempunyai *life skills* yang mampu berkompetisi dengan kata lain SDM tersebut harus profesional. Hal tersebut sudah tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 26 ayat 2 yang menyatakan bahwa Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional, sehingga semakin menguatkan pentingnya pendidikan nonformal bagi kemajuan bangsa ini terlepas total dari keterpurukan pasca krisis tahun 1997.

Masyarakat secara umum kurang begitu menyadari betapa pentingnya peranan Pendidikan Nonformal maupun Informal dengan kehidupan keseharian mereka terutama bentuk nyata dari kedua satuan Pendidikan tersebut, padahal Pendidikan Nonformal dan Informal memegang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa guna membangun kembali Indonesia dari keterpurukan.

Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis. Kemudian kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

*Gamers Community Incorporated* adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyedia jasa berupa *game online* yang dapat dimainkan oleh semua orang di Indonesia, juga sebagai penyelenggara satuan Pendidikan Non Formal yang tergerak untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dan meningkatkan kemandirian karyawan, melalui diskusi kelompok *game master* yang diselenggarakan pada setiap minggunya untuk melakukan kegiatan program pendidikan kecakapan hidup melalui pelatihan untuk menjadi *game master*, yang dalam pelaksanaannya diperuntukkan langsung bagi pemain yang telah memenuhi syarat untuk bisa melakukan tugas-tugasnya.

Kelompok *game master* sebagai wadah dan wahana individu untuk melangsungkan hidupnya karena dengan kelompok tersebut dapat memenuhi

kebutuhannya, mengembangkan diri, mengembangkan potensi serta aktualisasi diri, contohnya seperti menjadi *game master*. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa individu sebagai seorang manusia merupakan makhluk sosial yang tetap memiliki keinginan untuk berkelompok dengan objek perhatian yang sama, saling pengaruh mempengaruhi, memupuk kepercayaan dan loyalitas serta berpartisipasi dalam kegiatan yang sama untuk memenuhi kebutuhannya.

Melihat hal tersebut maka sebagai alternatif diajukan suatu contoh kepemimpinan dan suasana kepemimpinan dengan dasar pemikiran bahwa terbinanya kelompok dan terciptanya tujuan kelompok serta proses dalam mencapai tujuan kelompok tersebut seperti dalam kegiatan diskusi kelompok *game master* sedikit banyak dipengaruhi oleh contoh kepemimpinan dan suasana kepemimpinan, apalagi dengan penggunaan metode diskusi dan praktek aplikasi dalam diskusi kelompok *game master*.

Dengan adanya contoh pemimpin dan suasana kepemimpinan, maka diskusi *game master* yang diselenggarakan oleh *Gamers Community Incorporated* ini berusaha mencapai tujuan kelompoknya dengan berbagai macam dinamika yang mempengaruhi kinerja kelompok itu sendiri. Hal tersebut dipengaruhi oleh pimpinan kelompoknya dan tidak bisa terlepas dari faktor yang dapat menentukan keefektifan seorang pimpinan dalam memberdayakan kelompoknya baik itu berupa pengetahuan (*kognisi*), sikap (*afeksi*), maupun keterampilan (*psikomotor*) dalam bidang *game online* tentunya.

Keefektifan kelompok merupakan salah satu faktor dinamika kelompok.

Mac Gregor (1963) mengatakan bahwa suatu kelompok yang kreatif, efektif, dan menjalankan fungsinya secara sehat, harus memenuhi kriteria :

a) mempunyai suasana yang informal; b) anggota kelompok selalu berpartisipasi dalam setiap kegiatan diskusi untuk kepentingan tugas kelompok; c) tugas dan tujuan kelompok cukup jelas dan dipahami serta dapat diterima oleh setiap anggota; d) anggota kelompok saling memperhatikan satu sama lain; e) berani mengungkapkan pendapat walaupun suasananya genting; f) tidak suka menaruh rahasia yang konfrontatif; g) sebagian besar keputusan diperoleh dengan hasil konsensus (kalau tidak semua); h) terbuka terhadap kritikan, keterusterangan dan relatif menyenangkan; i) anggota kelompok bebas mengemukakan pendapatnya untuk melangsungkan hidup kelompok; j) pembagian bagi anggota cukup jelas; k) ketua kelompok tidak mendominasi kelompok, kepentingan ketua kelompok disesuaikan dengan situasi; l) anggota sadar sendiri akan tugas-tugasnya (Krech, 1962:455)

Dalam mengefektifkan kelompok diskusi *game master* ini, maka digunakan metode diskusi sebelum praktek aplikasi dalam membagi tugas dengan proses pengambilan keputusan secara bersama-sama antara pimpinan kelompok dengan anggotanya. Dengan melihat hal tersebut maka kekompakan kelompok diharapkan semakin meningkat sehingga timbul suatu kelompok kerja yang dinamis dan produktif.

Dalam menjalankan fungsi kepemimpinan, seorang pemimpin akan selalu menerapkan gaya-gaya kepemimpinan tertentu dalam upaya mempengaruhi anggotanya. Seorang pemimpin harus pandai memilih dan menerapkan gaya kepemimpinan yang tepat dengan suasana kepemimpinan melihat kemampuan yang dimiliki oleh anggotanya, karena hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Thoha (1983:297) sebagai berikut :

Gaya kepemimpinan merupakan norma perilaku yang digunakan oleh seseorang pada saat orang tersebut mencoba mempengaruhi perilaku orang lain seperti yang orang lain lihat, dalam hal ini usaha menselaraskan persepsi diantara yang akan mempengaruhi perilaku dengan orang yang perilakunya akan dipengaruhi menjadi penting kedudukannya.

Pengertian gaya kepemimpinan diatas menekankan bahwa dalam menerapkan suatu gaya kepemimpinan seorang pemimpin harus memperhatikan faktor-faktor yang akan dipengaruhi keadaan dan kondisi anggota.

*Gamers Games Community* adalah sebuah perusahaan penyedia layanan hiburan digital, dengan nama resmi *Gamers Community Incorporated* Indonesia. Adalah Gunawan Wibisono mantan pemain *game online* tersebut yang kini menjadi penemu atau yang menemukan layanan hiburan digital tersebut. *Gamers Community Incorporated* berdiri pada tanggal 18 Agustus 2008 dengan alamat kantor utama terletak di PT Perdana Putindoguna, Rawamangun – Jakarta Timur dan PT Sano Komunikasi, Singaraja – Bali. Adapun bengkel kerja (*workshop*) yang terletak di Jl. Ir. H. Juanda 262A-262B, Dago Bandung Indonesia.

Produk dan layanan saat ini terdiri dari penyedia layanan hiburan digital berupa *game online*, layanan portal, dan pengembang *game online*. Sejak awal berdiri, kami memiliki 1 judul *game online* bernama *Perfect world* dipasar Nasional dan Internasional. Dan pada tanggal 7 Mei 2010 *Gamers Community Incorporated* mengeluarkan 1 judul *game online* lagi yang bernama *Zhu xian* untuk di pasarkan kembali di Nasional dan Internasional.

Dengan berdirinya kelompok diskusi *game master* di *Gamers Community Incorporated* diharapkan dapat membantu pemain agar lebih mudah dalam memainkan permainan yang tersedia. Maka dengan adanya kelompok diskusi ini

dapat mempunyai peranan yang cukup berarti bagi pembangunan nasional terutama dibidang informatika yang mempelajari teknologi komputer khususnya dalam pengembangan perangkat lunak.

Dengan didukung oleh *Playon* dan *Boleh Game Team*, kami tim GCI berusaha untuk memberikan yang terbaik guna memenuhi komitmen kami dalam hal jasa pelayanan di bidang penyedia jasa layanan hiburan digital. Harapan kami dengan kehadiran server di GCI, dapat menjadi mitra usaha yang terbaik bagi klien kami. Komitmen kami adalah memberikan layanan dan produk maupun jasa yang terbaik sampai ke tangan pemain, karena kami sadar sebagai suatu perusahaan jasa hiburan kepentingan utama kami terletak pada kepuasan klien kami terhadap layanan yang kami berikan. Untuk mewujudkan hal tersebut, kami menciptakan suatu konsep pengemasan event yang berlandaskan pada kualitas, kreatifitas, inovasi dan mempunyai nilai kompetitif yang tinggi dengan tujuan dapat memberikan perbedaan yang signifikan terhadap produk atau layanan sejenis yang sudah terlebih dulu hadir sebelum kami.

Komunitas game ini mulai terbentuk pada tahun 2004 yang berisikan hampir semua gamers yang tergabung pada seluruh warnet di Indonesia. Saat itu forum gamer di Indonesia mulai bermunculan dan menumbuh kembangkan komunitas gamer. Ketika tahun 2006 GCI melansir forum [www.battle.broadband.net.id](http://www.battle.broadband.net.id) yang mengakomodir gamer Indonesia yang berjumlah ribuan untuk *sharing knowledge*.

Sejak tahun 2006 percepatan pertumbuhan komunitas gamer terjadi karena support dari pemerintah yang melakukan perbaikan 0% untuk import gadget atau



barang-barang komputer sehingga terjadi pertumbuhan fasilitas baik itu PC (*personal computer*), infrastruktur internet oleh warung internet, serta perkembangan IT secara keseluruhan di Indonesia merambah ke kalangan yang lebih lebar.

Hal ini bisa dilihat dari komunitas gamer yang muncul dan berkembang dari usia 5-6 tahun (SD) hingga usia bekerja (30-40) tahun. Perkembangan ini tentu sangat mempengaruhi industri IT dan komputerisasi, arus informasi yang semakin cepat dan mudah dengan fasilitas yang lebih murah dan teknologi semakin tinggi membuat pergeseran nilai-nilai dalam budaya dalam komunitas gamer. Adanya budaya gamer yang meniadakan budaya-budaya lokal menjadi budaya dunia maya, yang lebih sederhana batasan umur pun menjadi samar dan lain sebagainya.

Dunia maya maupun komunitas gamer penuh dengan informasi-informasi lain, seperti kampanye politik yang beredar dikalangan komunitas gamer khususnya dan IT pada umumnya. Menjadikan sebagai bagian yang cukup kuat dalam pengaruh politik di Indonesia. Salah satunya komunitas gamer sudah menjadi komunitas IT dari sejak terbentuknya, sehingga komunitasnya selalu membesar seiring dengan kemajuan teknologi.

Teknologi informasi mempunyai peranan penting lainnya yaitu dalam bidang pendidikan yang banyak membantu dalam pencarian pengetahuan yang hanya dengan menggunakan layanan internet atau forum pada situs tertentu. Dengan ini membuktikan bahwa IT dapat menambah pengetahuan diluar pendidikan yang didapat dari sekolah formal.

Kemudahan fasilitas lainnya yang perlu kita sadari bahwa dunia maya memiliki sistem pertahanan dan keamanan yang dimana *cybercrime* memiliki dampak yang serius. Beberapa dari rekan komunitas gamer mampu berprestasi dalam ajang international. Indonesian gamer cukup solid dan kuat skill dan kapasitasnya terbukti mampu menjadi juara di ajang international.

Yang menarik perhatian dari kegiatan diskusi kelompok itu dimana terjadi pertukaran pikiran, juga pergantian pemimpin dalam setiap diskusi secara terbuka, namun tetap memperoleh keputusan secara consensus, oleh sebab itu maka dirasakan menarik untuk diteliti mengenai gambaran proses interaksi yang terjadi dalam diskusi kelompok yang menggambarkan dinamisasi dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan waktu sebagai produktifitas kelompok. Teori yang digunakan dalam kepemimpinan *Gamers Community Incorporated* mendasarkan pada suatu asumsi bahwa interaksi sosial menggambarkan suatu bentuk tukar-menukar, dalam hal ini anggota-anggota kelompok memberikan kontribusi dengan pengorbanan-pengorbanan mereka sendiri dan menerima imbalan pengorbanan kelompok atau anggota lainnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Terdapat kecenderungan kurang dinamis dan produktifitasnya kelompok diskusi *game master* di *gamers community incorporated* kota Bandung.

2. Pada pelaksanaan diskusinya, kecenderungan kelompok *game master* mencoba merumuskan permasalahan, mengidentifikasi kebutuhan, menginformasikan sebagai tugas kelompok, serta membicarakannya dalam forum diskusi dalam mencapai tujuan diskusinya.
3. Dengan penggunaan metode diskusi kelompok memungkinkan terjadinya pertukaran ide, gagasan, ilmu pengetahuan, keterampilan, bahkan tingkah laku (*learning exchange*) dalam sebuah kelompok yang kemudian diharapkan terjadi perubahan penyesuaian (*adjustive change*).
4. Pentingnya peranan *game master* dalam melakukan evaluasi yg efektif.

### **C. Perumusan dan Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan pandangan terhadap masalah yang akan dibahas serta sebagai batas ruang lingkup penelitian, maka penulis membatasi permasalahan yaitu hanya ditujukan pada proses diskusi kelompok *Game master* sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas kelompok di *Gamers Community Incorporated*.

Dari rumusan masalah yang diatas maka dapat dirumuskan dari berbagai permasalahan dibawah ini :

1. Gambaran mengenai pemimpin dan suasana kepemimpinan (*leader and leadership situation*) sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas pada kelompok *game master* di kota Bandung
2. Proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi diskusi kelompok pada kelompok *game master* berjalan secara dinamis dan produktif.

3. Hasil diskusi kelompok *game master* sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas kelompok di kota Bandung.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memecahkan masalah yang salah satu caranya adalah dengan mengumpulkan data yang diperlukan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Memperoleh gambaran mengenai pemimpin dan suasana kepemimpinan pada diskusi *game master* sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas kelompok di kota Bandung.
2. Memperoleh data tentang proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi diskusi kelompok pada kelompok *game master* berjalan secara dinamis dan produktif.
3. Memperoleh data hasil diskusi kelompok *game master* sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas kelompok di kota Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat positif dan berguna antara lain sebagai berikut :

1. *Manfaat teoritis*

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan konsep kepemimpinan, dinamika dan produktifitas kelompok terhadap perkembangan keilmuan Pendidikan Luar Sekolah khususnya metodologi PLS

## 2. *Manfaat Praktis*

Memberikan sumbangan pemikiran untuk pengembangan dan pengkajian ilmiah yang berhubungan dengan kinerja dan unsur-unsur pendekatan kelompok

## **F. Anggapan Dasar**

Sebagai langkah awal dari penelitian ini akan penulis gunakan anggapan dasar sebagai berikut :

1. Kepemimpinan adalah aktifitas untuk mempengaruhi perilaku orang lain agar supaya mereka mau diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu (Thoha, 1983:123).

Kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi suatu kelompok untuk mencapai tujuan (Robbins, 2002:163).

Kepemimpinan adalah sekumpulan dari serangkaian kemampuan dan sifat-sifat kepribadian, termasuk didalamnya kewibawaan untuk dijadikan sebagai sarana dalam rangka meyakinkan yang dipimpinnya agar mereka mau dan dapat melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya dengan rela, penuh semangat, ada kegembiraan batin, serta merasa tidak terpaksa. (Ngalim Purwanto, 1991:26)

2. Dinamika kelompok adalah sekelompok orang-orang bertemu seorang pemimpin untuk mendiskusikan topik yang menjadi minat bersama (Suryadi, 1978:54).

3. Produktifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan, atau tingkat hasil yang diperoleh seseorang. Orang yang produktifitasnya tinggi adalah orang yang mencapai banyak hasil dalam hidupnya. Semakin tinggi tingkat produktifitasnya berarti semakin banyak hasil yang ia capai.  
(<http://www.gayahidupdigital.com/2005/12/26/definisi-produktivitas/>)
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi dinamika dan produktifitas kelompok adalah : Ukuran kelompok (*size of the group*), status dan peranan individu (*role and individual status*), Jaringan komunikasi (*web of communication*), Pemimpin dan suasana kepemimpinan (*Leader and Leadership situations*), Tugas kelompok (*Group Tasks*) (Subrata, 2000:35)

#### **G. Pertanyaan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menyusun pertanyaan penelitian dengan maksud penelitian yang akan lebih terarah. Adapun pertanyaan penelitian yang dimaksud adalah :

1. Apakah pemimpin dan suasana kepemimpinan (*leader and leadership situation*) pada diskusi kelompok *game master* sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas kelompok di kota Bandung ?
2. Bagaimana proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi diskusi kelompok pada kelompok *game master* agar berjalan secara dinamis dan produktif ?
3. Bagaimana hasil diskusi kelompok *game master* sebagai faktor penyebab dinamika dan produktifitas kelompok di kota Bandung ?

## H. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman masalah yang dibahas dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan istilah yang digunakan, yaitu:

1. Kepemimpinan adalah aktifitas untuk mempengaruhi perilaku orang lain agar supaya mereka mau diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu (Thoha, 1983:123).

Kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi suatu kelompok untuk mencapai tujuan (Robbins, 2002:163).

Kepemimpinan adalah sekumpulan dari serangkaian kemampuan dan sifat-sifat kepribadian, termasuk didalamnya kewibawaan untuk dijadikan sebagai sarana dalam rangka meyakinkan yang dipimpinnya agar mereka mau dan dapat melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya dengan rela, penuh semangat, ada kegembiraan batin, serta merasa tidak terpaksa. (Ngalim Purwanto, 1991:26)

2. Dinamika Kelompok adalah suatu ilmu yang membicarakan persoalan kekuatan kelompok tercakup didalamnya, apa dan bagaimana bentuk dari kekuatan kelompok itu, unsur-unsur apa yang mendukung terjadinya, situasi apa dan dalam keadaan bagaimana seseorang dapat mengetahui adanya dinamika kelompok itu (Masri, 1984 : 114)

Dinamika kelompok adalah ilmu yang mempelajari kekuatan-kekuatan yang ada dalam kelompok dan anggota-anggotanya (Subrata, 2000:10)

3. Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka informal dengan tujuan berbagi

pengalaman atau informasi, mengambil keputusan atau memecahkan masalah (Suryadi, 1978:33)

4. Produktifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan, atau tingkat hasil yang diperoleh seseorang. Orang yang produktifitasnya tinggi adalah orang yang mencapai banyak hasil dalam hidupnya. Semakin tinggi tingkat produktifitasnya berarti semakin banyak hasil yang ia capai. (<http://www.gayahidupdigital.com/2005/12/26/definisi-produktivitas/>)
5. *Games Community Incorporation*, sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyedia jasa berupa *game online* yang dapat dimainkan oleh semua orang di Indonesia. (<http://gamers.web.id/>)
6. *Game Master* adalah mereka yang bekerja dibawah pimpinan komisaris yang bertugas untuk mengawasi dan mengurus setiap jalannya game tersebut, supaya pemain tidak melakukan suatu pelanggaran. Dimana akibat dari pelanggaran yang di lakukan pemain tersebut akan dikenai sangsi baik ringan ataupun berat. (<http://ms.wikipedia.org/wiki/Gamemaster>)

### **I. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang bertujuan untuk memecahkan masalah pada saat ini/sekarang dan juga untuk memperoleh gambaran mengenai keadaan yang sedang berlangsung. Metode yang penulis gunakan bertujuan untuk mendeskripsikan dinamika dan produktifitas kelompok diskusi *game master*. Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :



1. Observasi, dimaksudkan untuk memperoleh data mengenai gambaran daerah penelitian. Teknik ini digunakan untuk ditunjukkan pada anggota kelompok diskusi *game master* untuk mengamati jalannya diskusi kelompok tentang frekuensi pembicaraan, arah pembicaraan, mutu pembicaraan dan emosi pembicaraan.
2. Wawancara, dimaksudkan untuk memperoleh data sejarah berdirinya kelompok diskusi *game master* dan struktur kelompok, gaya dan fungsi ketua kelompok serta kesan lain yang dirasakan dalam melakukan diskusi kelompok.
3. Studi kepustakaan, dimaksudkan untuk mempelajari berbagai sumber bacaan yang relevan dengan masalah yang diteliti.

#### **J. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis mengemukakan sistematika penulisan skripsi ini yaitu :

Bab I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, pertanyaan penelitian, penjelasan istilah, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi penjelasan tentang kepemimpinan, konsep diskusi kelompok, konsep dinamika kelompok, konsep produktifitas, konsep dasar PLS, diskusi kelompok sebagai metode pembelajaran PLS, pengertian teknologi dan informasi.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, metode pengumpulan dan analisis data, serta langkah-langkah pengumpulan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, gambaran umum identitas responden, pelaksanaan proses diskusi, posisi duduk peserta diskusi kelompok dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran, merupakan bagian akhir dari keseluruhan penelitian. Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran.

