

ABSTRAK

Universitas Airlangga
Fakultas Psikologi
Program Studi Magister Profesi Psikologi
Mayoring Psikologi Industri dan Organisasi

Iffah Rosyiana, S.Psi. (090315188 M) Program Pelatihan Kepemimpinan Dengan Metode Simulasi Untuk Pengembangan Kemampuan dan Ketrampilan Kepemimpinan Pada *Group Leader* di Divisi Kapal Niaga PT. PAL INDONESIA (PERSERO)
ix + 93 hal, 5 lampiran

Tujuan Penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk mendapatkan desain metode pelatihan yang sesuai sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan kepemimpinan *Group Leader* yang dituntut untuk mampu melakukan tugas-tugas operasional produksi dalam penyelesaian pembangunan kapal dan sekaligus harus mampu memimpin bawahannya.

Teori yang mendasari dalam penulisan ini adalah konsep teori dari Yukl (1994) yang menyatakan bahwa pelatihan merupakan pendekatan yang dapat memperbaiki kualitas kepemimpinan dalam organisasi. Selain itu, metode pelatihan yang dipergunakan adalah metode simulasi atau *Hands-on methods* yang dirujuk dari Noe (2002) yang menyatakan bahwa metode simulasi merupakan metode yang menyajikan situasi kehidupan nyata sehingga peserta yang terlibat dalam pelatihan mendapatkan pengalaman sesuai dengan situasi kerja yang sebenarnya.

Hasil pengumpulan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan pelatihan adalah : (1) pengangkatan jabatan *Group Leader* selama ini berdasarkan kemampuan teknis/operasional tanpa mempertimbangkan kemampuan kepemimpinannya. (2) metode pelatihan dalam rangka pengembangan kemampuan dan ketrampilan yang telah berjalan belum memenuhi harapan organisasi. (3) tugas-tugas kepemimpinan *Group Leader* yang saat ini berjalan masih kurang sesuai dengan tuntutan perusahaan. (4) kurang diterimanya *Group Leader* karena adanya perbedaan usia lebih tua dengan bawahannya. (5) kurang mampu mengelola bawahan secara optimal.

Desain intervensi yang dilakukan adalah dengan mengadakan program pelatihan dengan metode simulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan perilaku kepemimpinan yang efektif. Metode simulasi atau disebut juga *hands-on methods* ini menggunakan beberapa kegiatan yaitu : (1) simulasi. (2) studi kasus. (3) *business games*. (4) *role play*. (5) *behavior modelling*.

Agar tercapai hasil pelatihan dengan optimal perlu diperlukan : (a) materi pelatihan berdasarkan standar kompetensi jabatan. (b) jumlah peserta dibatasi kurang lebih 20 peserta dan pelaksanaan bertempat di lingkungan perusahaan dengan waktu yang disesuaikan dengan jadwal penyelesaian proyek. (c) melibatkan peran para pimpinan agar didapat model perilaku kepemimpinan yang sesuai dengan harapan organisasi. (d) dukungan para pimpinan dalam memberikan kesempatan *Group Leader* dalam menerapkan hasil pelatihan.

Daftar Pustaka, 18 (1989 – 2005)