



# JEMBATAN MERAH

## PERMAINAN KEPEMIMPINAN



Adi Soenarno, "Leadership Games untuk pelatihan & Manajemen" Yogyakarta. Andy 2006, hal.139-145.

# PENUGASAN SUB KELOMPOK

- Buat sebuah jembatan **se KUAT & se TINGGI mungkin**, sesuai Spesifikasi Teknis sebagai berikut:
  - Panjang :  $\pm$  45 cm.
  - Lebar :  $\pm$  3 - 10 cm.
  - Daya tahan : 1 buah buku  $\pm$  400 hal.
  - Waktu :
    - Persiapan : 5 menit.
    - Pelaksanaan : 15 menit.

# BAHAN YANG DIPERLUKAN

- Bahan-bahan & alat yang diperlukan
  - Kertas : “A-4” 4 lembar.
  - Kertas koran : 10 lembar.
  - Selotep : 1 gulung.
  - Penggaris : 1 buah.
  - Pensil : 1 buah.
  - Gunting : 1 buah. (optional)



# PROSEDUR PERMAINAN

- Briefing Pendamping/Kabinta : 5 menit.
- Persiapan : 5 menit.
- Pelaksanaan : 15 menit.
- Pengujian beban : 5 menit.
- Peringkat beban:
  - Terberat : 1 buah buku  $\pm$  400 hal.
  - Sedang : 1 buah buku  $\pm$  100 hal.
  - Ringan: 1 buku buku  $\pm$  50 hal.

.... PERMAINAN





**Terima Kasih**  
**Selamat bekerja**

# KEGUNAAN

- Melatih Kepemimpinan dalam memadukan gagasan-gagasan kreatif dan pendapat setiap anggota.
- Uji Prosedur pemecahan Masalah.



# PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH (LANGKAH-LANGKAH)

NO	HODGETTS	LYLES
1.	<i>Identify problem.</i>	<i>Define the problem.</i>
2.	<i>Diagnose the situation</i>	<i>Define the objectives</i>
3.	<i>Collect / analyse relevant.</i>	<i>Generate alternatives.</i>
4.	<i>Ascertain possible</i>	<i>Develop an action plan.</i>
5.	<i>Analyse these alternatives</i>	<i>Trouble shoot.</i>
6.	<i>Select best solution</i>	<i>Communicate.</i>
7.	<i>Implement it.</i>	<i>Implement.</i>