



sinarmas land

SUPERVISOR DEVELOPMENT PROGRAM

SINAR MAS LAND

Management Development International (MDI) develops people and organizations as the **exclusive partner of**
TACK & TMI International and Video Arts for Indonesia.

TACK 

Didirikan di Inggris, **lebih dari 65 tahun** berkarya di **60 negara** dalam **25 bahasa**. Telah meng-global dengan pengalaman dan fokus pada **teknik menjual, kepemimpinan, dan manajemen**

> Visit Website
<https://www.tacktmiglobal.com/>

 **TMI**

Didirikan di Denmark, dengan pengalaman **Consulting dan pengembangan lebih dari 40 tahun**, TMI International adalah institusi yang ekspert pada bidang **Pelayanan Customer, Transformasi Organisasi serta Pengembangan Diri**.

> Visit Website
<https://www.tacktmiglobal.com/>

 **video arts**TM
Longer lasting learning

Didirikan oleh John Cleese, Komedian Inggris terkenal. Memiliki koleksi sumber daya pendukung pembelajaran terbesar di dunia, **dengan lebih dari 300 judul skenario** yang dirancang menggunakan **Practical Step-by-step Learning** dibalut skenario humor oleh konsultan profesional terkait berbagai topik praktis.

> Visit Website:
<https://www.videoarts.com/>

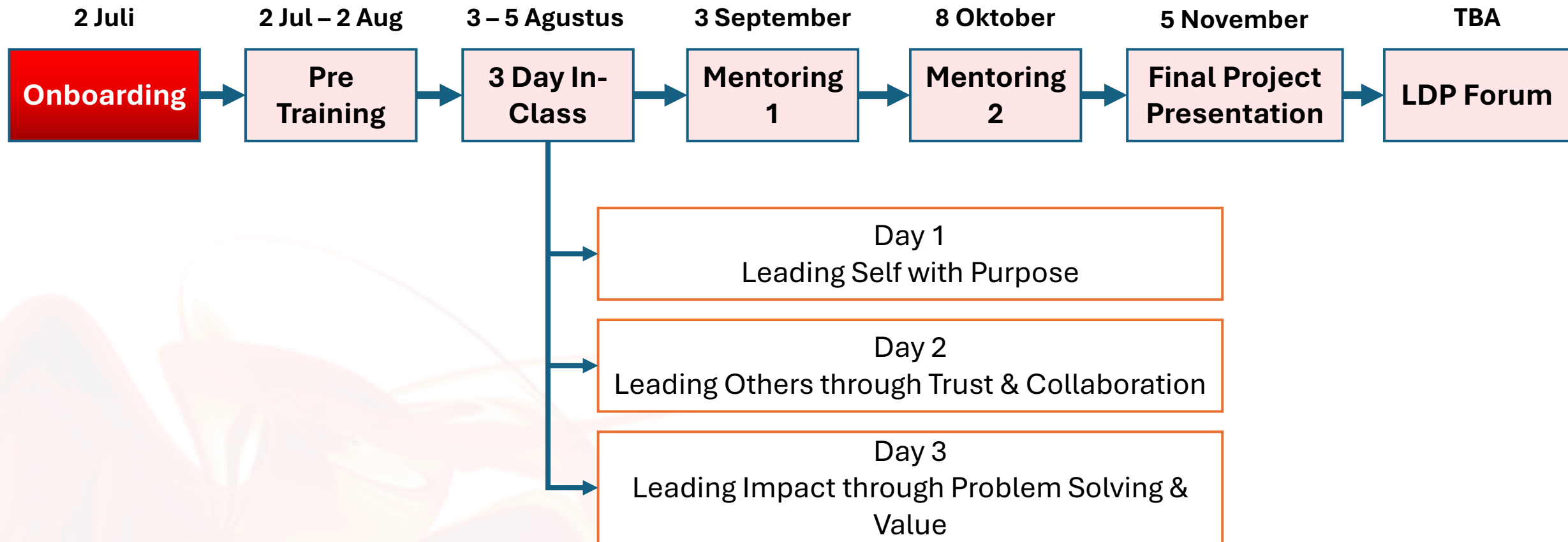
Our primary role is to help you and your people become even better at what you do.

We call this approach
“YOU Appeal[®]” which is
a way of life at TACK
& TMI.

Ketentuan Umum

- ✓ Peserta wajib datang minimal 10 menit sebelum sesi dimulai
- ✓ Ketidakhadiran tidak diperbolehkan (kecuali untuk peserta yang sakit atau membutuhkan perhatian medis segera)
- ✓ Peserta tidak diperbolehkan untuk meninggalkan pelatihan tanpa ijin dari panitia dan atasan
- ✓ Berpakaian sopan dan rapi
- ✓ Semua peserta ikut menjaga efektifitas pelatihan
- ✓ Kebebasan akademik dijamin, yang berarti kebebasan berbicara secara bertanggung jawab
- ✓ Peserta harus menyelesaikan semua tugas/studi kasus yang diberikan oleh instruktur / fasilitator
- ✓ Peserta wajib menyelesaikan keseluruhan rangkaian kegiatan: In class training – mentoring – presentasi final project
- ✓ Peserta diharapkan bisa mengikuti protokol kesehatan selama berinteraksi di dalam ruangan

Learning Journey in General



10 competencies addressed in SDP 2026 Modules

Proven **STABLE**

Proven **BETTER**

Proven **FUTURE-READY**

SML Ambassador



Embodies leaders DNA, with Sinar Mas Leadership Model

Influencing

Build positive relationship with stakeholders through effective communication and buy-in

Inspiring

Promote unity through loyalty, trust, and respect in all circumstances

Consistent Value Creator



High-performing, continuously improving and driving even better business results

Growing Value

Achieve sustainable growth via ethical business strategy and best practices

People First



Able to bring employees, customers, community, and society together

Building Capability

Build long-term succession plan and nurture team members' growth to boost overall organizational performance

Collaborating

Cultivate synergy for efficient processes in achieving organizational goals

Disruption-Proof



Agile, adaptable, able to pivot quickly and successfully
Navigate crisis or disruption

Driving Performance

Set performance goals aligned with the organization's strategy, and ensure accountability for exceptional results

Visionary



Forward-thinking, proactive, bold, with healthy risk appetite to elevate the business

Creating Purpose

Align key stakeholders on a shared cause and direct collective effort towards accomplishing organization's goals

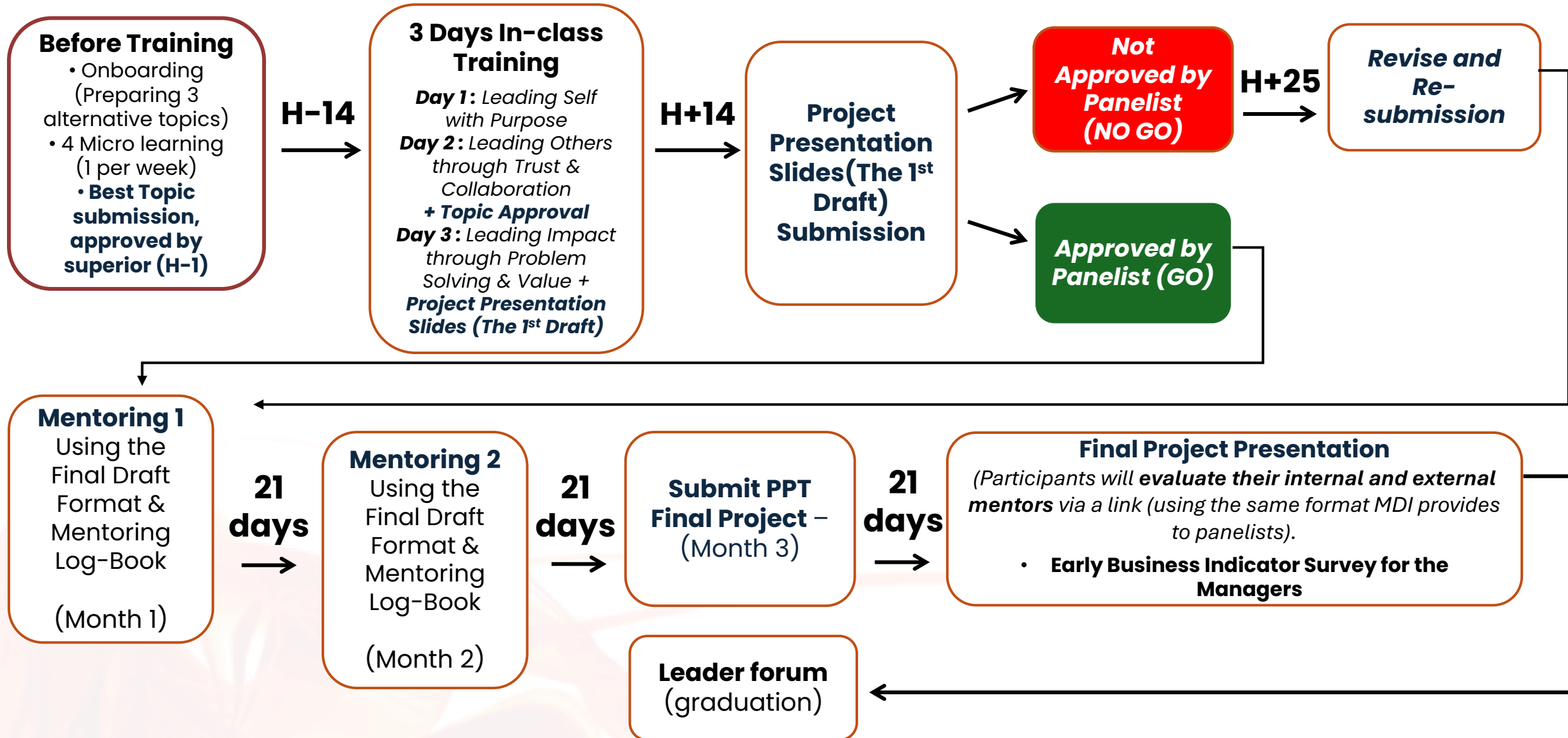
Innovating

Create new ways of operating and offering with primary focus on agility and customer-centricity

Customer Centricity

Technology Savy

Learning Journey



Penilaian

Bobot penilaian ditentukan sebagai berikut:

Parameter	Weight
Class participation (20%) Class observation Presence	15% 5%
Post Test (20%)	20%
Final Project (60%) Problem Clarity Solution Thinking Stakeholder Management Execution Discipline Communication & Ownership	10% 15% 10% 15% 10%
TOTAL	100%

Penilaian menggunakan IPK dengan skala **5**. Dengan **syarat minimum IPK adalah 3,75**

Penalti

Nilai IPK Anda akan berada di rentang 0,00 sampai dengan maksimal 5,00. Dibawah ini adalah besaran penalti apabila ada kelalaian yang terjadi.

Keterangan	Penalti terhadap IPK
Terlambat submit PPT final project	- 0,10
Tidak menghadiri presentasi final project*	- 0,10
Diperlukan revisi mayor terhadap final project	- 0,10
Tidak menghadiri / tidak siap dengan sesi mentoring yang mandatory*	- 0,10
Tidak melakukan mentoring dengan atasan	- 0,10
Tidak menyelesaikan micro learning	- 0,10

*kecuali sakit atau meeting dengan management

SIMULASI SISTEM PENALTI

Semisal sdr. AA mendapatkan hasil sebagai berikut:

• Observasi kelas	90
• Presensi	80
• Post test	90

Nilai sidang project:

• Problem Clarity	4,17
• Solution Thinking	3,17
• Stakeholder Management	4,00
• Execution Discipline	3,56
• Communication & Ownership	3,00

Konversi nilai harian & post test ke skala 5:

• Observasi kelas	4,50
• Presensi	4,00
• Post test	4,50

Nilai IPK final dengan pembobotan: 3,90

Beberapa kekeliruan yang dilakukan ybs:

- Tidak menghadiri sesi mentoring yang mandatory
- Terlambat submit PPT final

Perhitungan penalty per item adalah -0,10

Total penalty: -0,20

Nilai IPK setelah penalty: 3,70

Dinyatakan TIDAK LULUS

Partisipasi Kelas

- Nilai partisipasi kelas berkontribusi sebesar **20%** dari **IPK**
- Penilaian diberikan oleh **fasilitator** dan **observer** kelas
- Nilai lebih **besar** diberikan kepada peserta yang **berkontribusi positif** dalam kelas (aktif berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, dsb)
- **Pengurangan** nilai dilakukan apabila peserta teramati melakukan tindakan-tindakan yang **kontra produktif**, sering datang terlambat, keluar masuk kelas, dan membuat kelas menjadi tidak kondusif

Tes Tertulis (post test)

- Tes tertulis dilakukan pada minggu ketiga di sesi terakhir.
Tes ini berkontribusi sebesar **20%** terhadap IPK
- Nilai pre-test tidak berkontribusi terhadap IPK
- Tes bersifat closed-book dan dikerjakan secara individual

Final Project

- Berkontribusi sebesar 60% terhadap IPK
- Final project dibuat dalam bentuk power point dan dipresentasikan
- Anda akan diberikan alokasi mentor (consultant & atasan) yang akan membimbing Anda selama pembuatan final project
- Sidang presentasi dilakukan secara individual di depan 3 orang panelis/penguji
- Durasi presentasi adalah 15 menit disusul dengan sesi tanya jawab selama 15 menit. Jadi masing-masing peserta memiliki total waktu 30 menit

Kriteria Project

- Harus berupa inisiatif / project yang **BARU**, bukan yang sudah berjalan / sudah mulai dijalankan
- Project memiliki **dampak nyata terhadap bisnis** dan dampaknya dapat **dikuantifikasikan dan terukur**
- Project tidak boleh **hanya seputar membeli sistem atau alat**, harus merupakan sebuah **solusi yang masuk akal dikerjakan selama 3 bulan**
- Proporsi project **mayoritas dalam kendali** Anda
- Kebutuhan akan support / dukungan dari departemen lain harus **memiliki konfirmasi** tertulis
- Memiliki alur berpikir **logis** yang kuat
- Project harus mendorong terjadinya **kolaborasi** (bisa pada saat project dibuat / saat nanti project dijalankan)
- Project harus mengandung **rencana cadangan** (backup plan)

Class Splitting



Penilaian Final Project

- Penilaian dilakukan oleh tim panelis
- Usahakan mengangkat project yang memiliki benefit yang cukup signifikan dan terukur lewat angka dan tidak melibatkan CAPEX yang terlalu besar
- Penilaian keseluruhan SDP dilakukan paska sidang presentasi final project
- Pengumuman nilai SDP kepada peserta akan dilakukan oleh HC SML

Presentasi Final Project

- Tanggal presentasi diumumkan pihak HC SML melalui LEGO
- Softcopy slide presentasi dikumpulkan melalui LEGO.
- Teknik dalam presentasi dan penyajian slide mempengaruhi penilaian
- Peserta diharapkan menguasai teknik presentasi virtual
- Persiapkan waktu & tempat, serta alat-alat pendukung jika presentasi dilakukan secara virtual

Layanan Konsultasi Final Project

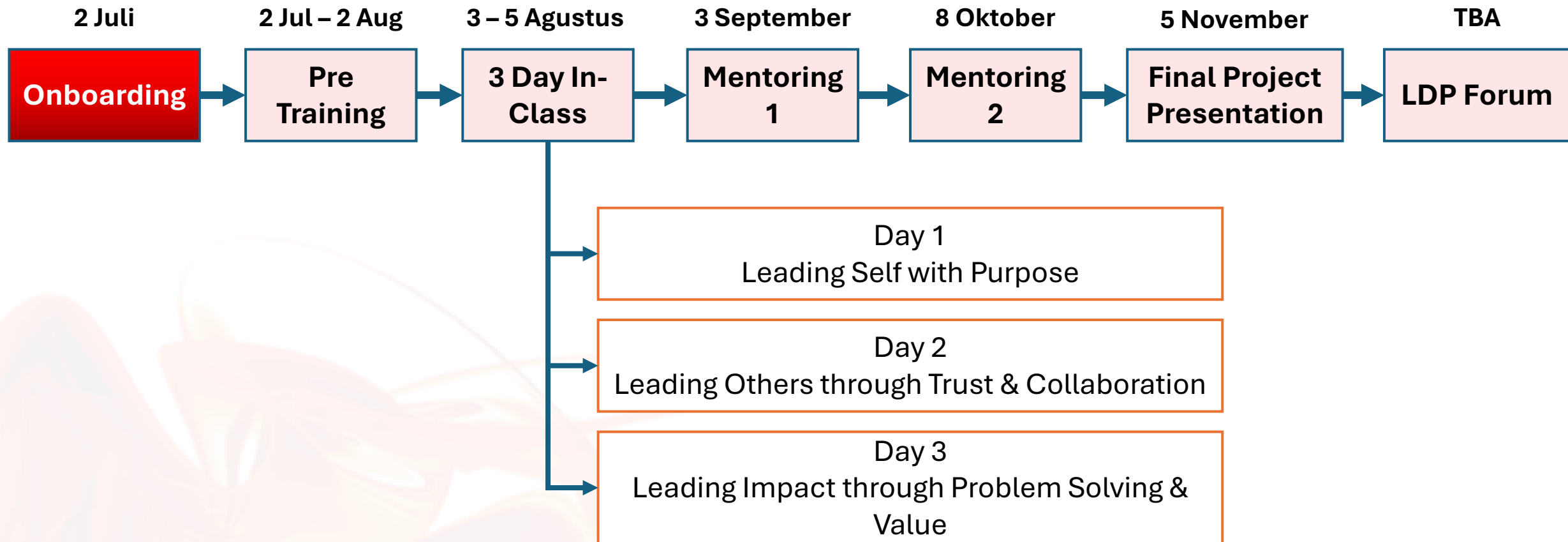
- Peserta dihimbau untuk berkonsultasi terkait final project kepada atasan maupun tim fasilitator MDI
- Alokasi pembimbing final project akan diumumkan di kelas
- Akan ada sesi yang sifatnya 'mandatory' untuk bimbingan final project
- Diluar sesi mandatory, peserta juga bisa berkonsultasi dengan tim fasilitator yang ditunjuk
- Pada **H-5** hari sebelum hari pertama sidang presentasi final project dimulai, peserta sudah **tidak bisa berkonsultasi** lagi dengan tim fasilitator MDI



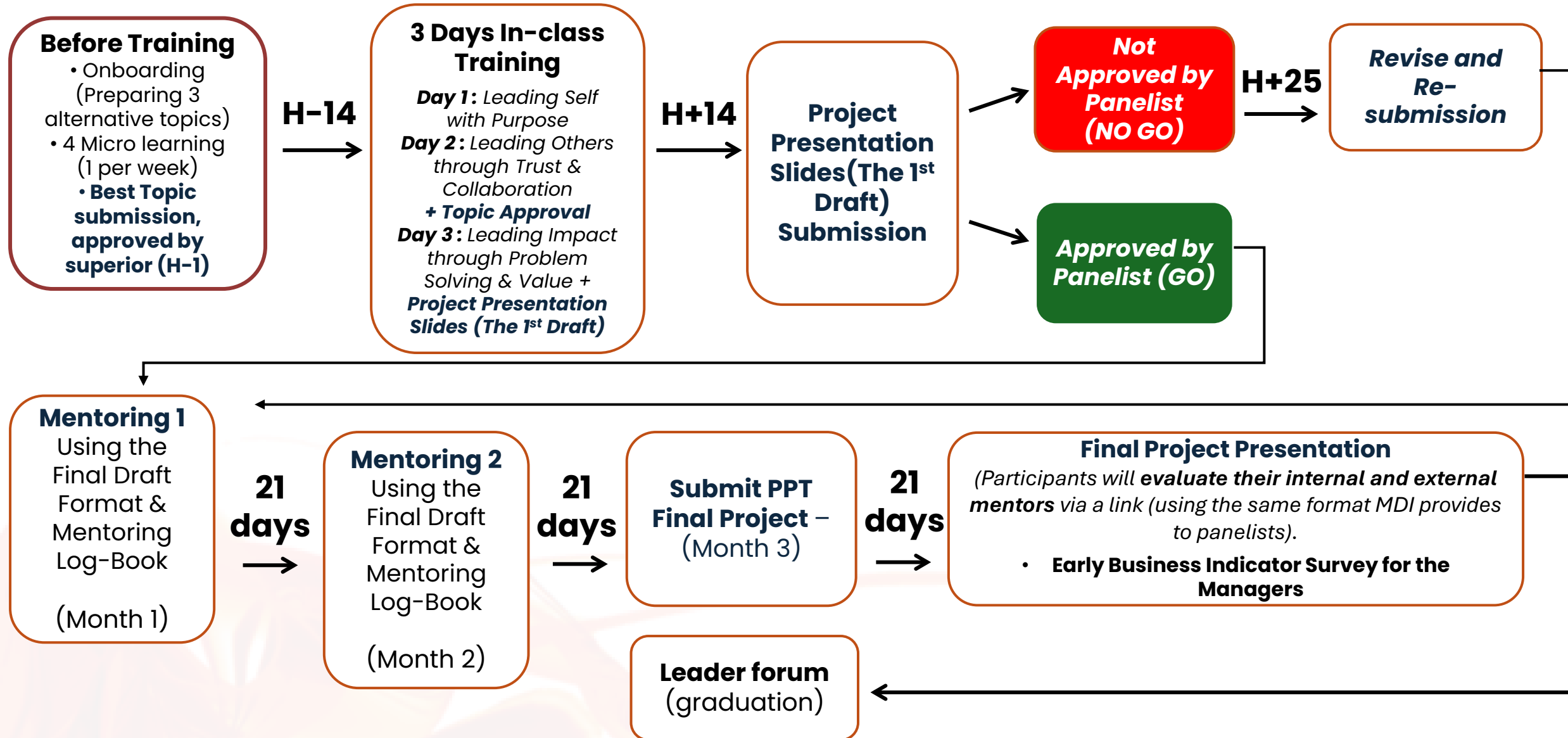
Leader's Briefing



Learning Journey in General



Learning Journey



Penilaian

Bobot penilaian ditentukan sebagai berikut:

Parameter	Weight
Class participation (20%) Class observation Presence	15% 5%
Post Test (20%)	20%
Final Project (60%) Problem Clarity Solution Thinking Stakeholder Management Execution Discipline Communication & Ownership	10% 15% 10% 15% 10%
TOTAL	100%

Penilaian menggunakan IPK dengan skala **5**. Dengan **syarat minimum IPK adalah 3,75**

Penalti

Nilai IPK Anda akan berada di rentang 0,00 sampai dengan maksimal 5,00. Dibawah ini adalah besaran penalti apabila ada kelalaian yang terjadi.

Keterangan	Penalti terhadap IPK
Terlambat submit PPT final project	- 0,10
Tidak menghadiri presentasi final project*	- 0,10
Diperlukan revisi mayor terhadap final project	- 0,10
Tidak menghadiri / tidak siap dengan sesi mentoring yang mandatory*	- 0,10
Tidak melakukan mentoring dengan atasan	- 0,10
Tidak menyelesaikan micro learning	- 0,10

*kecuali sakit atau meeting dengan management

SIMULASI SISTEM PENALTI

Semisal sdr. AA mendapatkan hasil sebagai berikut:

• Observasi kelas	90
• Presensi	80
• Post test	90

Nilai sidang project:

• Problem Clarity	4,17
• Solution Thinking	3,17
• Stakeholder Management	4,00
• Execution Discipline	3,56
• Communication & Ownership	3,00

Konversi nilai harian & post test ke skala 5:

• Observasi kelas	4,50
• Presensi	4,00
• Post test	4,50

Nilai IPK final dengan pembobotan: 3,90

Beberapa kekeliruan yang dilakukan ybs:

- Tidak menghadiri sesi mentoring yang mandatory
- Terlambat submit PPT final

Perhitungan penalty per item adalah -0,10

Total penalty: -0,20

Nilai IPK setelah penalty: 3,70

Dinyatakan TIDAK LULUS

Peran atasan terhadap keberhasilan peserta SDP

1. Membantu menyarankan judul / topik final project yang memiliki impact / manfaat yang cukup kuat
2. Melakukan monitoring & reminder terhadap progress peserta SDP
3. Memberikan masukan atas konten dari final project

Kriteria Project

- Harus berupa inisiatif / project yang **BARU**, bukan yang sudah berjalan / sudah mulai dijalankan
- Project memiliki **dampak nyata terhadap bisnis** dan dampaknya dapat **dikuantifikasikan dan terukur**
- Project tidak boleh **hanya seputar membeli sistem atau alat**, harus merupakan sebuah **solusi yang masuk akal dikerjakan selama 3 bulan**
- Proporsi project **mayoritas dalam kendali peserta**
- Kebutuhan akan support / dukungan dari departemen lain harus **memiliki konfirmasi** tertulis
- Memiliki alur berpikir **logis** yang kuat
- Project harus mendorong terjadinya **kolaborasi** (bisa pada saat project dibuat / saat nanti project dijalankan)
- Project harus mengandung **rencana cadangan** (backup plan)