

TRADITIONAL GAMES STIMULUS TO IMPROVE SOFT SKILLS FOR CHILDREN OF KEBAGUSAN VILLAGE

PERMAINAN TRADISIONAL STIMULUS PENINGKATAN SOFT SKILL ANAK-ANAK KAMPUNG KEBAGUSAN

Martdian Ratna Sari¹, Dina Nilam Rosalika², Nurul Fauziah³, Mustika Asabi⁴

^{1,2,3}Jurusan Akuntansi, Sekolah Tinggi Manajemen PPM

⁴Jurusan Manajemen, Sekolah Tinggi Manajemen PPM

^a Korespondensi: Martdian Ratna Sari, E-mail: martdianratnasari@gmail.com

(Diterima: 02-06-2023; Ditelaah: 09-06-2023; Disetujui: 01-04-2024)

ABSTRACT

Formal education will make children smart on the academic side but not necessarily on the interpersonal side. Good interpersonal skills are very important in everyone's life. With good interpersonal skills, children are expected to have emotional intelligence, therefore, good interpersonal skills must be formed and trained consistently. This interpersonal ability cannot only be taught through classroom learning, but learning that provides direct experience is needed. The living environment has a very large influence on interpersonal development such as the environment in Kebagusan Village. Considering the environmental conditions of Kebagusan Village and based on the results of interviews and observations, the STM PPM PkM Team is committed to providing training to improve soft skills/interpersonal skills for Kebagusan Village children through traditional game stimuli. Based on the results of the evaluation of the implementation of soft skill training through traditional games, it shows changes in the behavior of children who are starting to dare to answer questions, dare to volunteer to be leaders in groups, dare to start conversations with the PKM STM PPM Team, show initiative when their friends experience difficulties, and start understand the meaning of mutual respect which is shown by being willing to listen when someone else is talking and not busy talking to himself. The conclusion from this community service activity is that the soft skills/interpersonal abilities of the children of Kebagusan Village are more honed if they are stimulated from an early age.

Keywords: stimulus soft skill, traditional games, interpersonal skills improvement

ABSTRAK

Pendidikan formal akan membuat anak-anak cerdas pada sisi akademik namun belum tentu pada sisi interpersonalnya. Kemampuan interpersonal yang baik menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Dengan kemampuan interpersonal yang baik anak-anak diharapkan dapat memiliki kecerdasan secara emosional, maka dari itu, interpersonal yang baik, harus dibentuk dan dilatih dengan konsisten. Kemampuan interpersonal ini tidak bisa hanya diajarkan melalui pembelajaran dikelas, namun diperlukan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung. Lingkungan tempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan interpersonal seperti lingkungan di Kampung Kebagusan. Mempertimbangkan kondisi lingkungan Kampung Kebagusan dan berdasarkan hasil wawancara serta observasi, Tim PkM STM PPM berkomitmen untuk memberikan pelatihan peningkatan soft skill/kemampuan interpersonal anak-anak Kampung Kebagusan melalui stimulus permainan tradisional. Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan soft skill melalui permainan tradisional tersebut menunjukkan perubahan perilaku anak-anak yang mulai berani dalam menjawab pertanyaan, berani mengajukan diri menjadi pemimpin dalam kelompok, berani memulai percakapan dengan Tim PkM STM PPM, menunjukkan inisiatif ketika

temannya mengalami kesulitan, dan mulai memahami akan arti saling menghargai yang ditunjukkan dengan sikap mau mendengarkan ketika ada orang lain berbicara dan tidak sibuk berbicara sendiri. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah soft skill/kemampuan interpersonal anak-anak Kampung Kebagusan lebih terasah jika distimulus sejak dini.

Keywords: stimulus soft skill, permainan tradisional, peningkatan kemampuan interpersonal

Sari, M, R., Rosalika, D, N., Fauziah, N., & Asabi, M. (2024). Permainan Tradisional Stimulus Peningkatan Soft Skill Anak-Anak Kampung Kebagusan. *Jurnal Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat. Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat, 10(1)* 94-101.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aspek penting yang harus diupayakan dalam mencapai kualitas hidup yang lebih baik, dan pendidikan tidak hanya terkait bagaimana pembelajaran di dalam kelas. Melainkan pembelajaran untuk aspek soft skill juga menjadi faktor pendukung yang sangat signifikan bagaimana seseorang dapat mengambil keputusan, memiliki pemikiran yang luas dan mampu bersaing. Fenomena yang seringkali terjadi di kota besar adalah adanya kesenjangan ekonomi pada setiap kelompok masyarakat. Hal ini terlihat pada bagaimana aspek dan akses pendidikan menjadi suatu hal yang sulit digapai oleh kelompok masyarakat menengah ke bawah, seperti kelompok masyarakat di Kampung Kebagusan Jakarta Selatan. Dengan letak yang cukup strategis dan jumlah penduduk sekitar 55.195 jiwa tidak membuat Kampung Kebagusan ini mendapat jaminan kesejahteraan. Justru, seringkali Kampung Kebagusan ini dijuluki sebagai kampung pemulung. Mata pencaharian sebagian besar masyarakat Kampung Kebagusan adalah pemulung dan pengupas plastik botol bekas. Terlihat dari sekitar rumah warga banyaknya tumpukan sampah, botol bekas, dan kardus-kardus bekas yang berserakan.

Kondisi lingkungan yang tidak memadai serta berbagai tuntutan biaya hidup yang besar membuat masyarakat kelompok menengah ke bawah hanya berfokus pada bagaimana memenuhi kebutuhan ekonomi untuk bertahan hidup dan tidak terlalu berfokus terkait aspek Pendidikan. Hal ini

terlihat dari keseharian anak-anak masyarakat Kampung Kebagusan yang tak jarang mereka hanya masuk sekolah 2-3 hari dalam seminggu dan tak sedikit dari mereka akhirnya putus sekolah. Melihat pada fenomena ini, tim PkM STM PPM mencoba mengobservasi dan menggali apa yang menjadi kebutuhan anak-anak di Kampung Kebagusan terkait aspek Pendidikan.

Dalam mendalami kebutuhan anak-anak Kampung Kebagusan, tim PkM STM PPM berdiskusi bersama Kak Riha selaku perwakilan Yayasan Indonesia Hijau wilayah Kebagusan yang menaungi anak-anak untuk diberikan santunan dan bantuan yang dibutuhkan oleh anak-anak. Dari diskusi tersebut disampaikan bahwa bantuan yang saat ini sudah diberikan belum dapat dipenuhi sepenuhnya karena keterbatasan yang ada. Terkait bidang pendidikan menurut Kak Riha, anak-anak di Kampung Kebagusan memiliki kebutuhan akan adanya kelas tambahan untuk mata pelajaran dan pendampingan terkait aspek soft skill seperti kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, keberanian dalam berbicara dan kemauan untuk berusaha, hal tersebut diperlukan karena keseharian anak-anak kampung kebagusan diisi dengan membantu orang tua yang bekerja dari pagi hingga larut malam. Hal ini terkonfirmasi dari observasi,

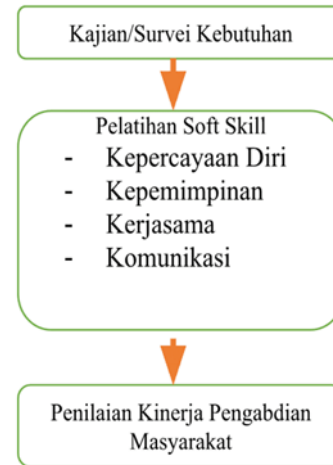
dan didapati bahwa banyak anak-anak yang terlihat malu-malu ketika diajak untuk berinteraksi, cenderung menjauh, menunjukkan sikap hiperaktif untuk mencari perhatian, serta tidak dapat berinteraksi satu sama lain secara santun.

Maka dari itu, Tim PkM STM PPM akan berkontribusi dalam menstimulus peningkatan soft skill anak-anak Kampung Kebagusan, dengan luaran utama yakni diharapkan adanya perubahan sikap dan peningkatan kemampuan soft skill melalui permainan tradisional.

Peningkatan soft skill ini menjadi sangat penting karena interpersonal yang baik sangat dibutuhkan untuk sukses di segala aspek kehidupan. Latar belakang dari anak-anak Kampung Kebagusan yang sebagian besar sudah membantu orang tua bekerja menjadi faktor utama peningkatan soft skill ini perlu dilakukan agar secara bertahap dapat meningkatkan taraf ekonomi. Stimulus peningkatan soft skill anak-anak kampung Kebagusan ini akan berfokus pada kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, kemauan untuk berusaha dan kemampuan untuk memimpin sejalan dengan hasil penelitian Martino et.al (2011). Stimulus ini akan dilakukan dengan metode bermain permainan tradisional agar anak-anak dapat dengan mudah memahami dan mempraktekkannya secara langsung.

MATERI DAN METODE

Dalam kegiatan pengabdian ini, ada beberapa tahapan yang digunakan, antara lain: pertama, kajian atau survei awal terhadap permasalahan-permasalahan pendidikan di Kampung Kebagusan. Pada tahap ini tim PkM STM PPM melibatkan banyak pihak dimulai dari perwakilan yayasan Indonesia Hijau, perangkat kampung setempat, perwakilan warga serta anak-anak Kampung Kebagusan. Kedua, pelatihan peningkatan soft skill anak-anak, pada tahap ini anak-anak dilatih soft skillnya dengan berbagai metode permainan agar lebih mudah dipahami. Ketiga, evaluasi dan pengukuran peningkatan soft skill setelah mendapatkan pelatihan.



Gambar 1. Tahapan Proses Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Lokasi dan Waktu Kegiatan

Objek kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak Kampung Kebagusan dengan rentang usia 6-14 tahun, yang sebagian besar orang tuanya bekerja sebagai pemulung dan pengupas plastik botol bekas. Kegiatan ini dilakukan selama 4 sesi dengan masing-masing sesi selama 2,5 jam. Tempat pelaksanaan kegiatan di Kampung Kebagusan dengan memanfaatkan 3 pendopo dan lapangan di lokasi tersebut, ada 1 pendopo besar, 2 pendopo kecil dan 1 lapangan yang digunakan. Lokasi yang digunakan cukup representative dan kondusif dalam pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2. Lokasi Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan yang digunakan dalam menstimulus soft skill anak-anak Kampung Kebagusan ini adalah dengan metode bermain peran dan simulasi. Bermain peran atau role play merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura sesuai dengan peran yang telah ditentukan. Metode pembelajaran ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang spesifik seperti kemampuan bekerjasama, kemampuan berkomunikasi, kemampuan menginterprestasikan sesuatu, dan kemampuan interpersonal lainnya. Selain itu, melalui bermain peran peserta akan mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Survei Kebutuhan

Hasil *needs analysis* yang dilakukan kepada anak-anak di Kampung Kebagusan terkait soft skill didapatkan informasi bahwa anak-anak tersebut belum dapat menunjukkan potensi dirinya seperti kepercayaan diri, kemampuan memimpin, kemampuan memberikan pendapat, bekerjasama dengan tim dan kemampuan komunikasi yang baik. Dalam meningkatkan kemampuan diri kemauan dan semangat mengembangkan diri sangat diperlukan. Pengembangan diri yang efektif merupakan kunci keberhasilan dan kesuksesan pekerjaan di masa depan. Berangkat dari kendala ini, Tim Pendampingan memberikan pendampingan pengembangan diri yang lebih mendalam dengan berbagai permainan tradisional. Pelatihan ini sejalan dengan penelitian Laker dan Powell (2011) yang menjelaskan bahwa pengembangan diri memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam keterampilan intra & interpersonal, partisipasi sosial dan kesuksesan di tempat kerja.

Soft skill merupakan keterampilan interpersonal atau perilaku yang dibutuhkan untuk menerapkan keterampilan teknis dan pengetahuan di tempat kerja Laker dan Powell (2011). Soft skill mencakup kemampuan mengelola diri

sendiri, keterampilan komunikasi, kemampuan bekerja dalam tim multidisiplin, serta kemampuan memimpin. Rainsbury et al (2002) berpendapat bahwa soft skill sebagian besar tidak berwujud dan tidak terkait dengan hasil atau keluaran nyata. Soft skill menjadi sangat penting dalam keberhasilan karir dikarenakan banyaknya aspek pekerjaan yang membutuhkan interaksi keterlibatan dengan banyak pihak. Dengan kemampuan soft skill yang baik, seseorang dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, mengelola emosi dan stress, dapat dengan kooperatif bekerja dengan rekan kerja, atasan dan pihak eksternal.

Untuk dapat meningkatkan soft skill anak-anak, diperlukan sebuah metode yang cukup mudah dipahami seperti permainan. Permainan-permainan tradisional yang dapat menjadi stimulus peningkatan soft skill yaitu, ular naga, benteng-bentengan, lompat tali, permainan tradisional jamur, bermain peran, serta beberapa permainan tradisional lainnya.



Gambar 3. Pelaksanaan Survei Kebutuhan

Pelatihan Peningkatan Kepercayaan Diri

Untuk peningkatan salah satu soft skill utama, yaitu self confidence, tim PkM STM PPM memilih menggunakan permainan tradisional Ular Naga dan Benteng-

bentengan. Kedua permainan ini memiliki nilai-nilai yang dapat memunculkan dan meningkatkan perilaku kepercayaan diri pada anak-anak. Seperti dalam permainan Ular Naga, di mana anak-anak di kondisikan untuk berbaris rapi ke belakang dengan memegang pundak teman yang ada di depannya. Kemudian ada dua orang dari tim PkM STM PPM yang menggandengkan tangannya membentuk sebuah gerbang yang akan dilewati oleh barisan anak-anak tadi. Selanjutnya diputarkan lagu-lagu tradisional sebagai tanda bahwa perjalanan melewati gerbang dimulai. Kemudian ketika lagu berhenti, maka gerbang akan menutup dan menangkap satu anak yang berada tepat di depan gerbang tersebut. Kemudian tim PkM STM PPM mengarahkan anak tersebut untuk maju ke depan, supaya menampilkan bakatnya, seperti menyanyi atau menari. Dengan memberikan media atau kesempatan kepada anak-anak untuk berani unjuk gigi di hadapan teman-temannya melalui permainan Ular Naga ini, anak-anak menjadi lebih berani dan percaya diri untuk maju ke depan dan menunjukkan kemampuannya. Terbukti pada beberapa kesempatan anak-anak yang tertangkap dalam gerbang pada permainan Ular Naga ini, anak-anak percaya diri untuk bernyanyi dan menari di hadapan teman-temannya dan tim PkM STM PPM.

Selain permainan Ular Naga, tim PkM STM PPM juga menggunakan permainan tradisional Benteng-bentengan untuk melatih soft skill percaya diri anak-anak. Dalam praktiknya anak-anak dibagi kedalam dua kelompok yang akan mempertahankan bentengnya masing-masing sekaligus berusaha merebut benteng lawan. Anak-anak dihadapkan pada situasi untuk mengambil daerah kekuasaan lawan dengan cara menyentuh anggota kelompok lawan sehingga lawan yang berhasil disentuh akan menjadi tawanan dalam bentengnya, anggota kelompok harus berusaha mendapatkan semua anggota kelompok lawan sehingga benteng lawan tidak ada yang menjaga dan kelompok dapat menguasai benteng lawan dan memenangkan permainan. Untuk mencapai

hal tersebut anak-anak secara tidak langsung belajar untuk percaya pada diri sendiri dengan berani mengambil tindakan tanpa ada keraguan sedikitpun di dalam dirinya.



Gambar 4. Praktek Peningkatan Kepercayaan Diri Dengan Permainan Ular Tangga

Pelatihan Kepemimpinan

Peningkatan

Pada permainan Benteng-bentengan anak-anak dibagi dalam 4 kelompok dengan 1 anak sebagai pemimpinya, anak-anak dihadapkan pada situasi untuk mempertahankan bentengnya sekaligus berusaha merebut benteng lawan. Satu anak yang dijadikan sebagai pemimpin atau ketua kelompok ini, dia belajar untuk mengarahkan, membimbing teman-temannya atau anggota kelompoknya, menyusun strategi, dan memberikan semangat kepada anggota timnya sampai berhasil merebut benteng lawan.

Kemudian dalam salah satu kegiatan outbond untuk anak-anak, terdapat salah satu pos yang memainkan permainan tradisional Estafet Sarung. Sebelum melakukan perjalanan outbond untuk melewati beberapa pos yang tersedia, anak-anak dibagi kedalam beberapa kelompok dengan satu anak sebagai pemimpinya. Perilaku atau skill leadership diasah dalam kegiatan permainan tradisional Estafet Sarung ini. Dalam permainan ini anak-anak dihadapkan pada situasi untuk meneruskan atau menyalurkan sarung dari orang pertama sampai orang terakhir dalam satu barisan anggota kelompok. Situasi ini sangat mengandalkan peran pemimpin, di mana pemimpin menjadi pemegang strategi kelompok. Pemimpin kelompok harus dapat

memilih strategi yang tepat dan cermat untuk menyelesaikan misi yang diberikan yaitu Estafet Sarung.

Pelatihan Peningkatan Kerjasama

Salah satu permainan tradisional yang dapat melatih soft skill teamwork adalah Benteng-bentengan. Dalam praktiknya, permainan Benteng-bentengan dilakukan secara berkelompok dengan satu orang pemimpin. Langkah-langkah dalam permainan Benteng-bentengan menurut Kurniati (2016) adalah: 1) Satu kelompok terdiri tujuh orang sehingga dari 28 pemain terbagi menjadi empat kelompok yang nantinya akan bermain secara bergantian dan dua kelompok bermain terlebih dahulu; 2) Permainan Benteng-bentengan dilakukan dengan menjaga benteng yang berupa pohon hidup dan tiang sesuai kesepakatan bersama serta pemain harus merebut benteng lawan; 3) Setiap pemain yang maju ke benteng lawan dan keluar dari daerah wilayah bentengnya berarti siap untuk menyerbu. Pemain ini jika dikejar oleh lawan. Jika tangan atau badan dari pemain tersebut tersentuh oleh lawan maka dianggap tertangkap lalu dijadikan tawanan; 4) Pemain yang jadi tawanan dapat bebas kembali bermain lagi dengan cara diselamatkan oleh teman sekelompoknya, dengan cara menyentuh tangannya atau bagian tubuhnya; 5) Kelompok pemain yang dapat menyentuh benteng lawan akan memenangkan permainan. Kunci untuk memenangkan permainan Benteng-bentengan adalah kerja sama antara pemain untuk menjaga benteng kelompok dan merebut benteng lawan.

Selain Benteng-bentengan, permainan Estafet Sarung juga merupakan salah satu permainan yang dapat melatih teamwork. Langkah-langkah dalam permainan Estafet Sarung ini adalah: 1) Dalam satu kelompok terdiri dari lima orang pemain; 2) Setiap pemain dalam satu kelompok akan dibariskan dalam bentuk banjar oleh tim PkM STM PPM lalu saling berpegangan tangan; 3) Pemain paling ujung kanan akan mendapatkan sarung yang dikalungkan di leher lalu harus dipindahkan kepada teman

sebelahnya ketika aba-aba mulai. Cara memindahkan sarung tersebut tidak boleh menggunakan tangan ataupun alat bantu lainnya. Sehingga kekompakan dan kerjasama kelompok akan menjadi kunci keberhasilannya; 4) Kelompok tercepat yang berhasil memindahkan sarung dari ujung kanan ke ujung kiri yang akan memenangkan permainan ini. Permainan ini akan melatih kemampuan teamwork terutama ketika memindahkan sarung ke teman yang satu ke satunya lagi.



Gambar 5. Simulasi Kepemimpinan dan Kerjasama dengan Permainan Benteng-Bentengan dan Estafet Sarung

Pelatihan Peningkatan Komunikasi

Peningkatan komunikasi dapat dipraktekkan melalui beberapa permainan, seperti permainan benteng-bentengan, dimana pada permainan ini, setiap anak dapat mengatur strategi dan menyuarakan strategi yang akan dijalankan saat bermain. Selain itu, peran ketua tim juga sangat penting karena dia akan memberikan arahan dan semangat kepada para anggota timnya agar dapat memenangkan permainan. Maka dari itu, kemampuan komunikasi yang baik bagi ketua maupun anggota tim dapat terlatih melalui permainan ini. Selain itu, permainan lain

yang berperan dalam membangun komunikasi anak-anak yaitu permainan domikado. Permainan ini dimainkan dalam keadaan duduk dan anak-anak harus membentuk sebuah lingkaran. Kemudian kedua tangan bertumpuk dengan teman di samping. Secara bersilangan, letakkan tangan kiri di bawah telapak tangan kanan pemain sebelah kiri, sedangkan tangan kanan ditempatkan di atas tangan kiri pemain yang berada di sebelah kanan. Permainan dimulai ketika anak-anak menyanyikan lagu domikado secara bersamaan sambil tangan kanan menepuk tangan teman yang ada di sebelah kirinya. Permainan ini melatih anak-anak untuk percaya diri dan dapat membangun komunikasi agar tercipta interaksi sosial yang baik.



Gambar 6. Praktek Peningkatan Kepercayaan Diri dan Komunikasi dengan Bermain Peran dan Domikado

Evaluasi pelaksanaan pelatihan ini dilakukan setiap akhir sesi, dimana setiap akhir sesi Tim PkM STM PPM melakukan diskusi singkat bersama anak-anak Kampung Kebagusan terkait perasaannya setelah mengikuti pelatihan dengan metode permainan tradisional ini. Tim PkM STM PPM juga menanyakan terkait hal apa yang

dapat dipelajari dari proses bermain yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil diskusi dan observasi yang dilakukan selama kegiatan, didapatkan hasil bahwa anak-anak Kampung Kebagusan, mulai memiliki : (1) rasa percaya diri dengan mengajukan diri menjadi ketua tim, mengajukan diri untuk memilih peran yang diinginkan, dan berani menyuarakan dukungan untuk teman satu timnya; (2) jiwa memimpin yang terlihat melalui kemauan menjadi pemimpin tim; (3) kerjasama satu sama lain dari berbagai permainan dan cenderung positif mendukung teman satu tim dan tim yang lain; (4) kemampuan komunikasi anak-anak yang semakin baik terlihat pada cara menyampaikan sesuatu, kemauan untuk mendengarkan teman-teman yang lain dan kemauan untuk mengajukan pertanyaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan diatas beserta pembahasan yang sudah diuraikan diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut : peningkatan soft skill dengan stimulus permainan tradisional sangat mudah dipahami dan mampu mempengaruhi interpersonal anak-anak Kampung Kebagusan. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi setelah kegiatan yang menunjukkan perubahan perilaku anak-anak yang mulai berani dalam menjawab pertanyaan, berani mengajukan diri menjadi pemimpin dalam kelompok, berani memulai percakapan dengan Tim PkM STM PPM, menunjukkan inisiatif ketika temannya mengalami kesulitan, dan mulai memahami akan arti saling menghargai yang ditunjukkan dengan sikap mau mendengarkan ketika ada orang lain berbicara dan tidak sibuk berbicara sendiri. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dimana pelatihan akan soft skill anak-anak Kampung Kebagusan lebih terasah jika distimulus sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini merupakan salah satu bagian luaran dari program pengabdian masyarakat dengan judul Permainan Tradisional dalam Menstimulus Peningkatan Soft Skill Anak-Anak Kampung Kebagusan. Hasil kerjasama mahasiswa/i Sekolah Tinggi Manajemen PPM melalui Badan Eksekutif Mahasiswa. Terimakasih kepada Sekolah Tinggi Manajemen PPM terkait pendanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniati, Eius. 2016. Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. KENCANA. Jakarta.
- Laker, D. R., & Powell, J. L. 2011. The differences between hard and soft skills and their relative impact on training transfer. *Human Resource Development Quarterly*. 22(1)
- Martino, G., & Bartolone, J. 2011. Soft Skills for Open Innovation Success. In Paul Sloane (Ed), *A guide to open innovation and crowd sourcing. Advice from leading expert*. United Kingdom. Kogan page.
- Rainsbury, E., Hodges, D. L., Burchell, N., & Lay, M. C. 2002. Ranking workplace competencies: Student and graduate perceptions.