

## KOMPETENSI DI DUNIA REALITAS SETELAH LULUS SMA

Grace Putlia<sup>1</sup>, Hary S. Sundoro<sup>2</sup>, Meilisa Alvita<sup>3</sup>, Brendi Wijaya<sup>4</sup>, Ali Wardhana<sup>5</sup>, Janny Rowena<sup>6</sup>, Nicholas Wilson<sup>7</sup>, Budi<sup>8</sup>, Samuel<sup>9</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Manajemen, Universitas Bunda Mulia

Diterima 19 November 2019 / Disetujui 15 Januari 2020

### ABSTRACT

*Considering that teenagers in the future will be the next generation, the future must be approved. Tri Dharma of higher education related to Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), which refers to the responsibilities of teachers including transferring, transforming, and using knowledge from within the campus for the community. Based on this, Bunda Mulia University conducted PKM activities by raising the topic "Kompetensi di Dunia Realitas setelah Lulus SMA". The participation of the study participants was adjusted to the topic Tunas Indonesia School students. The method used in this PKM is an ice breaking session, sharing of material, role playing as a practical tool for participants as well as question and answer sessions so that two-way communication can be used. In summary, life goals, self-development, the importance of soft skills in achieving our goals, and success in the world of work. Each session is twenty minutes long. In the future, the activity of PKM is expected to be held again, of course with more diverse topics and bring benefits.*

**Keywords:** competence, graduated high school, PKM, life goals.

### ABSTRAK

Mengingat bahwa remaja kedepannya akan menjadi generasi penerus bangsa, maka masa depan harus dapat direncanakan. Ditunjang pula adanya Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga mengenai Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), yang menyebutkan bahwa tanggung jawab seorang pengajar termasuk mentransfer, mentransformasikan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. Berdasarkan hal itu Universitas Bunda Mulia melakukan kegiatan PKM dengan mengangkat topik "Kompetensi di Dunia Realitas setelah Lulus SMA". Adapun pemilihan subjek penelitian ini yang telah disesuaikan dengan topik adalah peserta didik Sekolah Tunas Indonesia. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah *ice breaking*, penyampaian materi meliputi *sharing session*, *role play* sebagai sarana praktek bagi para peserta serta adanya sesi tanya jawab agar dapat terjadi komunikasi dua arah. Secara ringkas, tujuan hidup, *self building*, *the importance of soft skills in achieving our goals*, dan sukses dalam dunia kerja. Masing-masing sesi berdurasi dua puluh menit. Kedepannya, kegiatan PKM ini diharapkan dapat terselenggara kembali, tentunya dengan topik yang lebih bervariasi dan membawa manfaat.

**Kata Kunci:** kompetensi, lulus SMA, PKM, tujuan hidup.

**Corresponding Author:** [gputlia@ubm.ac.id](mailto:gputlia@ubm.ac.id) ; [malvita@bundamulia.ac.id](mailto:malvita@bundamulia.ac.id)

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Masa depan merupakan masa yang belum terjadi, belum dialami, masa yang akan terjadi setelah saat ini. Memikirkan masa depan bisa menjadi suatu hal yang

menyenangkan ketika kita mulai membayangkan diri dan teman-teman kita dalam beberapa puluh tahun mendatang, menurut Myers et al (1958), dan mulai menerka pekerjaan apa yang akan digeluti masing-masing pada masa depan. Apakah teman yang memiliki suara merdu dan selalu tampil dalam acara pentas seni akan menjadi

artis terkenal? Apakah teman yang menjadi ketua kelas akan menjadi pemimpin dalam suatu perusahaan? Apakah kita semua akan menjadi seperti harapan masing-masing?

Seorang remaja, anak tetangga lebih tepatnya yang sehari-hari bekerja membantu jaga warung ibunya pernah bercerita:

*“Saya sih gak ada masa depan. Sudah bisa makan setiap hari saja sudah bersyukur. Tidak perlu jauh-jauh sampai kepingin sekolah apalagi kerja dengan pakaian bagus. Kalau kepingin ya pasti kepingin, tapi saya bisa apa. Ya sudah, tiap hari cuma begini. Asal bisa melewati sudah terima kasih, yang penting jangan sampai kurang.”*

(wawancara pribadi, 2018).

Bagi remaja tersebut, membayangkan masa depan bukanlah hal yang menarik, apalagi menyenangkan. Remaja tersebut tidak memiliki tujuan masa depan karena merasa tidak memiliki masa depan. Padahal menurut Nurmi (1991), merencanakan dan memikirkan masa depan merupakan suatu hal penting pada tahapan masa remaja. Pada masa inilah remaja dihadapkan pada sejumlah tugas perkembangan normatif yang menuntut mereka berpikir dan mengambil keputusan masa depan.

Masa depan bangsa memang tergantung pada generasi muda yang tak lain adalah para remaja saat ini. Salah satu hal yang memengaruhi mutu bangsa di kemudian hari adalah pendidikan yang dicapai. Melalui pendidikan baik yang bersifat formal maupun non formal anak didik akan mengalami suatu proses perubahan dalam diri baik dalam pengetahuan maupun kelakuan.

Kaum Muda Indonesia adalah masa depan Bangsa ini. Karena itu, setiap pemuda dan pemudi Indonesia, baik yang masih berstatus pelajar, mahasiswa ataupun yang sudah menyelesaikan pendidikannya merupakan faktor-faktor penting yang sangat diandalkan oleh Bangsa Indonesia dalam mewujudkan cita-cita bangsa dan juga mempertahankan kedaulatan Bangsa. (Kompasiana, 2 November 2018)

Mengingat betapa pentingnya hal tersebut dibarengi dengan adanya Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), maka tanggung jawab seorang pengajar selain selain melakukan pengajaran dan penelitian adalah mentransfer, mentransformasikan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. Pada kesempatan ini, Universitas Bunda Mulia akan melakukan kegiatan tersebut dengan topik “Kompetensi di Dunia Realitas setelah Lulus SMA” untuk para siswa/i SMA Tunas Indonesia.

Mengetahui tujuan dalam hidup, pengenalan akan investasi, mengembangkan kepemimpinan dalam diri dan memahami peluang bisnis dengan media sosial merupakan modal penting dalam mempersiapkan masa depan bagi para remaja. Remaja yang memiliki modal dengan memahami hal-hal tersebut diharapkan dapat lebih terarah.

### **Identifikasi Masalah**

Pada kegiatan PKM kali ini, sasaran peserta adalah siswa/i kelas 10, 11 dan 12 dari Sekolah Tunas Indonesia yang tepatnya berlokasi di Jl. Raya Jombang No. 18 Bintaro Sektor 9 Perigi, Kec. Pondok Aren Kota Tangerang Selatan, Banten 15229. Sebelum kegiatan terlaksana, penulis meninjau langsung lebih dulu lokasi sekolah serta bertatap muka dengan beberapa guru. Secara umum kondisi tampak baik, namun memang siswa/i sekolah tersebut membutuhkan materi-materi penunjang diluar materi pokok yang diberikan guru sekolah setiap harinya, seperti berbagi pengalaman dan motivasi. Oleh sebab itu, hal inilah yang mendorong kegiatan PKM ditujukan kepada siswa/i Sekolah Tunas Indonesia.

### **Tujuan dan Manfaat Kegiatan**

Tujuan dan manfaat dari diselenggarakannya kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuka wawasan bagi peserta terkait tujuan hidup, pendidikan, dan perilaku.
- b. Membantu peserta agar dapat merencanakan tujuan hidup yang jelas.
- c. Membantu peserta mempersiapkan diri menghadapi kompetensi di dunia realitas setelah lulus SMA.
- d. Memberikan motivasi dan pembelajaran bagi para siswa dan siswi dalam pendidikan.
- e. Memberikan masukan dan semangat kepada siswa dan siswi terkait Tujuan Hidup.
- f. Membantu Pengembangan Karakter agar mempunyai gambaran tentang masa depan, pendidikan, dan Tujuan Hidup.

#### METODE PENELITIAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan memadukan beberapa teknik. Pertama kali untuk dapat menggugah semangat para peserta dilakukanlah melalui *ice breaking*. Sukardi (2012), mendefinisikan *ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Sejalan dengan hal itu, Sunarto (2012), menyatakan bahwa *ice breaking* dapat diartikan sebagai pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. *Ice breaking* juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme.

Setelah metode *ice breaking* kepada para siswa/i selesai dilaksanakan, kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi dari para pembicara berupa *sharing session*, yaitu berbagi pengalaman yang ditunjang penggunaan media yang tepat untuk mendukung proses kegiatan (penggunaan layar LCD untuk menampilkan materi juga pemutaran video). Pada setiap akhir sesi diberikan kesempatan pada para peserta untuk bertanya sehingga dapat terjadi komunikasi dua arah. Kemudian adanya *role play*, berupa permainan yang mendorong para peserta untuk praktek berpikir sekaligus bertindak. Santoso (2011),

permainan yang mendorong para peserta untuk praktek berpikir sekaligus bertindak. Santoso (2011), mengatakan bahwa *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. yang akan didapat apabila seseorang memiliki tujuan hidup. Sesi pertama ditutup dengan sesi tanya jawab kepada ketiga narasumber terkait topik yang dibawakan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dengan peserta siswa/i Sekolah Tunas Indonesia dilaksanakan pada Selasa, 01 Oktober 2019. Kegiatan tersebut bertempat di Sekolah Tunas Indonesia yang berlokasi di Jl. Raya Jombang No. 18 Bintaro Sektor 9 Perigi, Kec. Pondok Aren Kota Tangerang Selatan, Banten, 15229. Kegiatan dimulai pukul 09.30 WIB dan berakhir pukul 11.30 WIB. Seluruh peserta berasal dari masing-masing perwakilan kelas 10, kelas 11 dan kelas 12 yang secara keseluruhan total terdapat 45 orang. Kegiatan PKM ini berlangsung dengan lancar dari awal hingga akhir. Seluruh peserta mengikuti setiap sesi kegiatan dengan aktif dan baik.

*Ice breaking* dilakukan sebagai pembuka kegiatan PKM. Setelahnya, langsung dilanjutkan dengan sesi pertama yaitu topik "Tujuan Hidup" disampaikan oleh dosen Program Studi Manajemen yakni Grace Putlia, SE., MM, Hary Saputra Sundoro, SE., ME dan asisten dosen Program Studi Manajemen yakni Meilisa Alvita, SE. Pentingnya seseorang memiliki tujuan hidup adalah untuk efisiensi dan efektivitas dalam penggunaan sumber daya yang dimiliki. Tujuan Hidup Merupakan salah satu sarana dalam mencapai kesuksesan, Oleh karena itu diperlukan adanya langkah-langkah dalam mencapainya, Seperti Mengubah Perilaku yang buruk di sekolah, Mengubah Kebiasaan menjadi lebih baik lagi dengan perilaku yang tentunya dapat menjadi pedoman di dalam lingkungan keluarga maupun di dalam lingkungan sekolah. Selain itu, disampaikan

pula beberapa contoh yang diambil dari pengalaman hidup pribadi juga pengalaman hidup beberapa tokoh 'sukses'. Disampaikan pula manfaat yang akan didapat apabila seseorang memiliki tujuan hidup. Pada sesi ini disampaikan pula mengenai tujuan hidup yang memiliki motivasi agar para siswa dan siswi menjadi semakin termotivasi untuk terus lebih giat lagi dalam menjalani kehidupan dan dapat mengetahui tujuan dalam menjalani kehidupan dan adanya pilihan yang dapat dipilih dengan adanya motivasi tersebut. Sesi pertama ditutup dengan sesi tanya jawab kepada ketiga narasumber terkait topik yang dibawakan.



Sesi kedua adalah penyampaian materi oleh dosen Program Studi Manajemen yakni Ali Wardhana SE., MBA dengan topik "Self Building". Dikemukakan ada 4 tipe *academic self skills*, yaitu: *time management*, *digital literacy*, *self resume*, dan *self presentation*. Dari segi *academic self skills* menjelaskan mengenai pondasi dalam diri kita terutama dalam hal akademik, seperti peminatan apa yang akan digeluti oleh siswa dan siswi ini ketika lulus dari SMA apakah sudah sesuai dengan passionnya atau belum, Kemudian dari Sesi ini ada 4 topik yang dibahas, yang pertama *time management* adalah cara siswa/i mengatur waktu mereka sedemikian rupa sehingga mereka bisa menjadi lebih baik dalam mengatur waktu mereka dan lebih disiplin dalam menjalani kehidupan sehari-hari, kedua adalah *digital literacy* dimana yang dibahas adalah bagaimana para siswa/siswi dapat menggunakan teknologi semaksimal mungkin dan dapat lebih bijak menggunakannya, terlebih lagi di jaman revolusi 4.0 penggunaan media digital harus terus ditingkatkan keamanannya, Ketiga adalah *self resume* dimana pada sesi ini yang dibahas adalah mengenai menonjolkan atau menampilkan apa yang menjadi kemampuan kita baik dalam bidang pekerjaan, pendidikan, keahlian *hard skill* dan *soft skill*, dan nilai tambah apa yang bisa diberikan untuk masa depan mereka kelak. Pada langkah ketiga ini juga dibahas mengenai keahlian antara *soft skill* dan *hard skill*, untuk memiliki keberhasilan antara keduanya harus seimbang sehingga dapat terjadi keselarasan yang sesuai, Keempat adalah *self presentation*, pada sesi ini dibahas mengenai kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dan siswi yaitu kemampuan diri dalam presentasi maupun berkomunikasi dengan orang lain, karena ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, kita memerlukan yang namanya sikap dan cara berkomunikasi yang tepat sehingga kita paham dengan aturan dan tata cara yang tepat ketika berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu perlu yang namanya perbedaan dalam berkomunikasi seperti : berkomunikasi di sekolah dan diluar sekolah atau dengan kata lain komunikasi informal

Gambar 1. Sesi 1 oleh: Grace Putlia, SE., MM., Hary S. Sundoro, SE., ME dan Meilisa Alvita, SE  
Sumber: Peneliti, 2019

Hasil Penelitian

dan komunikasi formal. Sesi ini ditutup dengan sesi tanya jawab kepada narasumber terkait topik yang dibawakan.



Gambar 2. Sesi 2 oleh: Ali Wardhana SE., MBA  
Sumber: Peneliti, 2019

Sesi Ketiga, yaitu penyampaian materi dengan topik “*The Importance of Soft Skills in Achieving our Goals*” oleh Brendi Wijaya, SE., MM dan Nicholas Wilson, SE., MM. Diawali dengan pengenalan singkat mengenai *soft skill* dan *hard skill*, Pada sesi ini dibahas mengenai pentingnya *soft skill* dari dalam diri seseorang karena seperti yang sebelumnya dibahas adalah perlunya keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* dimana *soft skill* sangat diperlukan untuk mencapai dalam meraih tujuan, Dimana yang dimaksud dalam *soft skill* ini adalah kedisiplinan, kejujuran, pribadi yang berprikemanusiaan dll, Karena ketika seseorang berperilaku baik makan secara tidak langsung *hard skill* nya akan mengikuti proses yang tepat juga, misalnya pada sesi tanya jawab ada contoh “seseorang yang memiliki kemampuan teknik handal tapi tanpa disertai kedisiplinan atau kejujuran maka akan sulit mencapai kesuksesan, begitu juga sebaliknya. Seseorang dengan kedisiplinan atau kejujuran tinggi tapi kurang dalam keterampilan teknik juga akan mengalami kesulitan dalam karirnya”. sesi ketiga ini dilanjutkan dengan *role play* berupa



Gambar 3. Sesi 3 oleh: Brendi Wijaya, SE., MM dan Nicholas Wilson, SE., MM.  
Sumber: Peneliti, 2019

Sesi terakhir, yaitu sesi keempat yaitu penyampaian materi “Sukses dalam Dunia Kerja” oleh Budi, S. Kom., MM dan Janny Rowena, SE., MM. Disampaikan bahwa dalam menuju ‘sukses’ dapat diilustrasikan seperti manusia yang membangun rumah membutuhkan pondasi. Maka, pondasi dalam ‘sukses’ yaitu *attitude*. Sikap merupakan salah satu pondasi dalam diri seseorang ketika berada dimana pun, bahkan sikap merupakan salah satu wacana yang dapat digunakan untuk kesuksesan, karena sikap yang baik akan membentuk keberhasilan yang dapat memupuk semangat dalam meraih masa depan yang penuh harapan dan setelahnya, diperlukan tiang-tiang penyangga, seperti: *skill* dan *knowledge*. Dimana seperti yang kita ketahui Skill (keahlian) adalah kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang sifatnya spesifik, fokus namun dinamis yang membutuhkan waktu tertentu untuk

mempelajarinya dan dapat dibuktikan. *Skill* apapun dapat dipelajari namun membutuhkan dedikasi yang kuat untuk mempelajari ilmu tersebut seperti perlunya mental positif, semangat motivasi, waktu dan terkadang uang. Sedangkan *Knowledge* (pengetahuan) adalah kemampuan seseorang untuk mengenali suatu keadaan berdasarkan persepsi pikirannya. *Knowledge* seseorang ditentukan oleh apa yang dipelajari dari bahan bacaan, lingkungan pergaulan, pekerjaan dan lain sebagainya. Tapi sayangnya *knowledge* bukanlah *skill* jadi seberapa banyak pun Anda tahu, tidak dapat dikatakan Anda mempunyai *skill* terhadap hal tersebut kecuali Anda *take action* dan akhirnya menemukan pola tertentu sehingga cara berpikir Anda menjadi sebuah *skill*. *Knowledge* itu sendiri sangat mudah didapatkan, apalagi dewasa ini ketika Anda ke internet tinggal searching di google Anda sudah bisa dikatakan dapat mengeksplor *knowledge* dengan jumlah yang tidak terbatas. Disisi lain, *Skills* adalah kecakapan atau keahlian untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kecakapan atau keahlian tersebut dapat dimulai dari pelatihan tertentu tetapi untuk dapat menguasai ketrampilan tertentu faktor paling utama adalah terus berlatih dan menambah pengalaman di bidang yang dibutuhkan. Selain adanya *Skill* dan *knowledge* diperlukan juga *attitude* dimana *Attitude* adalah cara berpikir atau apa yang dirasakan terhadap suatu hal yang direfleksikan dalam bentuk perilaku. Apapun yang kita lakukan sebagai manusia dapat ditingkatkan atau dihambat oleh sikap kita Sendiri, Sikap dapat didefinisikan sebagai kesiapan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal - hal tertentu. *Attitude* adalah kesiapan mental individu yang mempengaruhi, dan akan mewarnai bahkan menentukan kegiatan individu yang bersangkutan dalam memberikan respon terhadap obyek atau situasi yang mempunyai arti baginya. Jika semuanya terpenuhi, maka sukses dapat dicapai yang mana sukses ini dapat dikatakan merupakan tujuan hidup. Sesi terakhir ini pun ditutup dengan sesi tanya jawab kepada narasumber terkait topik yang dibawakan. Hingga di sesi terakhir semangat peserta masih tampak namun dapat tetap terkontrol.



Gambar 4. Sesi 4 oleh: Budi, S.Kom., MM. dan Janny Rowena, SE., MM  
Sumber: Peneliti, 2019

## SIMPULAN

Kegiatan PKM dengan topik “Kompetensi di Dunia Realitas setelah Lulus SMA” secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik dan lancar. Adanya Kegiatan PKM ini dapat membantu siswa dan siswi setelah lulus SMA dengan memiliki tujuan Hidup dan juga termotivasi terutama dalam dunia pendidikan, Banyak dari para siswa dan siswi yang bertanya mengenai tujuan hidup mereka dan juga “Apa yang harus mereka lakukan untuk meningkatkan *skill* agar mereka dapat membangun motivasi terutama dalam hal pendidikan”, Hal ini terlihat dari antusiasme peserta dari awal hingga akhir berikut dengan olah data umpan balik yang diterima. Selain dari segi masukan untuk pendidikan, tidak lupa juga masukan untuk

perilaku dan tujuan hidup dari para siswa dan siswi, karena seperti yang diketahui antara Perilaku, Tujuan Hidup dan Pendidikan harus sejalan. Seperti pada sesi ke-tiga adanya pembahasan antara *soft skill* dan *hard skill* karena dengan adanya keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* dapat memberikan Keselarasan dalam mencapai Keberhasilan bagi para siswa dan siswi, Selain itu perlu adanya keseimbangan antara *skill* dan *knowledge*, *Skill* (keterampilan), *knowledge* (pengetahuan), dan *attitude* (sikap), adalah tiga kompetensi yang harus dimiliki dan diperhatikan oleh setiap orang. Diantara ketiganya, yang dapat memberi peluang sukses besar dalam dunia kerja adalah *attitude* yang baik dan sesuai harapan. Selain itu adanya sesi *games* yakni pada sesi ketiga permainan yang dimainkan adalah *games* yang bertemakan kerja sama dalam anggota kelompok, dengan adanya kerja sama maka permainan *games* tersebut dapat selesai tepat waktu, permainan tersebut mengajarkan bahwa jika ada kerja sama antara anggota tim, maka semua pekerjaan dapat terselesaikan dan permainan tersebut mengajarkan mengenai sikap untuk saling membantu satu tim sehingga terjadi keselarasan antara anggota baik secara personal maupun timbal balik antara anggota kelompok, tidak luput juga pengaruh kerja sama dengan lingkungan dari tim lain, dengan artian bahwa semakin banyak kita melakukan kerjasama yang baik maka anggota tim kita akan dapat bekerja sama dengan anggota lain dan juga Pada Sesi pertama dari pembahasan mengenai tujuan hidup sudah jelas sekali terlihat bahwa para siswa dan siswi di Sekolah Tunas Indonesia sangat berantusias dalam topik yang menarik perhatian mereka, artinya ada keinginan mereka untuk tetap sukses dan memiliki tujuan hidup. Pada Sesi kedua mengenai materi *self building* banyak sekali siswa dan siswi yang antusias untuk bertanya mengenai topik yang dibawakan ini. Pada sesi kedua ini ada topik yang menarik perhatian mereka yaitu pada pembahasan mengenai *time management* dan *digital literacy*, karena mereka dapat memperoleh ilmu baru mengenai cara penggunaan media sosial masa kini dan juga cara mengatur waktu mereka

baik dalam kehidupan di dunia sekolah, pendidikan, maupun lingkungan sosial mereka sehari-hari, Pada sesi Ketiga di bahas mengenai *soft skill* dan *hard skill* pada sesi ini dibahas mengenai perlunya kedua skill tersebut, agar dapat mencapai cita-cita dan juga tujuan hidup dari para siswa dan siswi dalam meraih cita-cita dan masa depan mereka, Pada sesi ke empat di bahas mengenai *skill*, *attitude*, dan *knowledge* dari ketiga hal tersebut diperlukan keselarasan dan keseimbangan untuk persiapan diri mereka tidak hanya dalam perkuliahan akan tetapi juga dalam lingkungan kerja, Dari berbagai sesi yang diberikan siswa dan siswi sangat antusias dalam mengikuti setiap sesinya, Meskipun adanya keterbatasan waktu, namun keseluruhan materi dapat tersampaikan berikut dengan *role play*. Besar harapan kegiatan serupa dapat kembali terselenggara di kesempatan berikutnya, yang mana dapat melibatkan peserta didik Sekolah Tunas Indonesia dengan topik yang lebih variasi dan tentunya bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Myers, et al. 1958. Social Psychology. New York : Mc. Graw. Hill Inc
- Nurmi, J.E. 1991. How Do Adolescent See Their Future?: A Review Of The Development of The Future Orientation and Planning. Helsinki: Academic press, Inc.
- Sukardi. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sunarto. 2012. Icebreaker dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Cakrawala Media.
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. Model Pembelajaran Role Playing, (Online), <http://raseko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>, diakses 17 Oktober 2013.
- Kompasiana, <https://www.kompasiana.com/irsyad17876/5bf83c3daebe118d85d1a>

45/pemuda-sebagai-generasi-penerus-bangsa.

Kemenkeu, <https://bppk.kemenkeu.go.id/id/b-erita-pajak/23970-knowledge,-skill,-dan-attitude-dalam-bekerja>

Artikel, <http://artikel.spotexcellent.com/2016/05/22/mengenal-konsep-ksaknowledge-skill-attitude-dalam-outbound-training/>

Umy, <http://www.umy.ac.id/attitude-sebagai-kunci-sukses-dalam-bekerja-2.html>