

# Peningkatan Kompetensi Konselor dalam Pengaplikasian Game Based Learning pada Pelayanan Bimbingan dan Konseling

Sigit Hariyadi\*<sup>1</sup>, M.Th. Sri Hartati<sup>2</sup>, Sunawan<sup>3</sup>, Binti Isrofin<sup>4</sup>, Dian Purbo Utomo<sup>5</sup>, Dwi Ahmad Darul<sup>6</sup>, Tanzila Shafa Nurifda<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*e-mail: [sigit.hariyadi@mail.unnes.ac.id](mailto:sigit.hariyadi@mail.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [mth.hartati@mail.unnes.ac.id](mailto:mth.hartati@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [sunawan@mail.unnes.ac.id](mailto:sunawan@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>, [bintiisrofin@mail.unnes.ac.id](mailto:bintiisrofin@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>, [purbo@mail.unnes.ac.id](mailto:purbo@mail.unnes.ac.id)<sup>5</sup>, [dwidarul02@gmail.com](mailto:dwidarul02@gmail.com)<sup>6</sup>, [tanzilashafa@students.unnes.ac.id](mailto:tanzilashafa@students.unnes.ac.id)<sup>7</sup>

## Abstrak

Keterampilan konseling yang dikembangkan guru bimbingan dan konseling pada penyelenggaraan pelayanan BK masih belum optimal. Guru BK belum secara optimal dalam merespon pernyataan atau pengungkapan kondisi dari diri konseli dan mengkomunikasikan kembali kepada konseli. Disisi lain Era teknologi dan tuntutan akuntabilitas publik memaksa konselor untuk berubah lebih baik dalam pemberian layanan. Dari pemmasalahan tersebut penulis mengadakan pelatihan untuk peningkatan kompetensi konselor dalam pemberian layanan melalui metode game-based learning. Pengaplikasian game-based learning pada pelayanan BK yaitu pemanfaatan game atau permainan yang secara khusus dirancang untuk mendukung proses konseling dalam pelayanan BK. Bermain game dapat menjadi media katarsis bagi siswa. Game sebagai metode layanan mampu memberikan pengalaman langsung bagi siswa akan masalahnya atau nilai psikoedukasi yang diajarkan. Selanjutnya strategi game mampu menjembatani komunikasi antar konselor dan siswa. Adapun hasil dari pelatihan ini menunjukkan antusias yang tinggi dari peserta selama proses kegiatan. Peserta pelatihan juga mampu menunjukkan kemampuan analisis dan praktik layanan dengan strategi game-based learning secara baik sebagaimana indikator observasi dan praktik yang digunakan.

**Kata kunci:** Game based learning, Konselor, Layanan bimbingan dan konseling.

## Abstract

Counseling skills developed by guidance and counseling teachers in the implementation of BK services are still not optimal. BK teachers have not been maximal in responding to statements or disclosures of the counselee's condition and communicating back to the counselee. On the other hand, the era of technology and demands for public accountability force counselors to change for better in-service delivery. From these problems, the authors conducted training to improve the competence of counselors in providing services through game-based learning methods. The application of game-based learning in counseling services is the use of games or games specifically designed to support the counseling process in counseling services. Playing games can be a cathartic medium for students. The game as a service method can provide direct experience to students about the problems or values of psychoeducation being taught. Furthermore, the game strategy can bridge communication between counselors and students. The results of this training showed the high enthusiasm of the participants during the activation process. The trainees are also able to demonstrate analytical skills and service practice with game strategy-based learning as well as indicators and observational practices used.

**Keywords:** Counselor, Game-based learning, Guidance and counseling services.

## 1. PENDAHULUAN

Kegiatan keilmiah maupun pelatihan untuk pengembangan profesionalitas konselor atau guru BK telah banyak dilakukan di seluruh wilayah. Berbagai pihak baik dari perguruan tinggi maupun dinas pendidikan berupaya memfasilitasi peningkatan ketrampilan guru BK dalam melakukan peningkatan kinerja profesional.

Perkembangan IPTEK seiring dengan perubahan zaman membawa paradigma baru bagi pelayanan konselor di Sekolah. Konselor sekolah perlu memahami perubahan menjadikan kebutuhan perkembangan siswa juga turut berubah. Hal ini membawa konsekuensi dalam upaya identifikasi dan memberikan pelayanan yang optimal untuk tumbuh kembang siswa. Oleh karena itu konselor perlu secara konsisten meningkatkan kompetensinya agar pelayanan dapat

sejalan dengan kebutuhan tugas perkembangan, visi dan misi lembaga serta harapan orang tua siswa.

Perubahan teknonologi membawa konsekuensinya konselor sebagai bagian dari pendidikan. Salah satu yang perlu dilakukan adalah membiasakan diri menggunakan potensi serta setiap peluang belajar guna peningkatan profesionalitas. Termasuk didalamnya adalah bagaimana guru atau konselor mampu memetik pelajaran dari setiap aktivitas yang ada dalam kerangka pikir belajar eksperiensial yang berlangsung [1]. Bentuk kegiatan tersebut dilakukan sebagai aktivitas profesional dari tugas kesehariannya. Dengan menjalankan tugas, memahami serta merefleksikan setiap hasil dan dampak atas kinerjanya akan mampu membuat konselor berkembang dengan baik (*reflective practitioner*) [2].

Sehubungan dengan hasil penelitian [3] setidaknya terdapat tujuh problematika yang berhubungan dengan kompetensi profesional guru saat atau dalam melaksanakan aktivitas profesional di lapangan saat ini, yaitu: 1) rendahnya pemahaman tentang strategi pembelajaran; 2) kurangnya kemahiran dalam mengelola kelas; 3) rendahnya kemampuan melakukan dan memanfaatkan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*); 4) rendahnya motivasi berprestasi; 5) kurang disiplin; 6) rendahnya komitmen profesi; 7) rendahnya kemampuan manajemen waktu.

Dari data tersebut dapat kita tekankan bagaimana pentingnya sebuah sarana atau pemberian kesempatan yang besar bagi setiap guru bk atau konselor sekolah untuk dapat mengembangkan diri dan melakukan pelatihan berkelanjutan untuk terus melakukan *self reform* dalam menghadapi setiap perubahan tuntutan yang ada. Tuntutan percepatan arus informasi dan profesionalitas pendidik menjadikan salah satu akar paradigma tersebut. Padangan akan *student center learning* mengubah pandangan pengembangan metode dan proses pembelajaran yang bersifat klasikal menjadi lebih kontekstual dan kontemporer. Senada dengan hal tersebut hasil penelitian lain menekankan bahwa melalui SCL bertujuan untuk menjadikan siswa mampu memiliki kemampuan akademik maupun non akademik yang baik. Selain itu siswa mampu memiliki tanggung jawab belajar secara mandiri serta menentukan pilihan akan bahan dan bagaimana strategi belajar yang sesuai dengan kebutuhan yang hadapi [4]. Walaupun tidak menutup mata bahwa masih banyak kasus dilapangan yang menunjukkan kurangnya pemahaman guru akan konsep SCL tersebut.

Kemendikbudristek telah mengeluarkan program merdeka belajar dengan 4 perubahan yang secara singkat antara lain 1) USBN diubah menjadi ujian asesmen dasar, 2) Ujian nasional yang diganti dengan cara lain, 3) RPP dipersingkat dan 4) fleksibilitas dalam hal zonasi. Sekilas kebijakan tersebut tidak berbicara tentang peningkatan kualitas guru dan hanya berbicara pada aspek administrasi. Akan tetapi jika kita telaah lebih dalam pada poin tiga terkait dengan RPP yang dipersingkat, hal ini berbicara tentang bagaimana seorang guru tidak ingin disibukkan dengan RPP itu sendiri dan dapat focus pada upaya mempersiapkan strategi pembelajaran dan bagaimana melakukan evaluasi kegiatan dengan baik hal ini tentunya termasuk guru bk atau konselor di sekolah.

Pertanyaan besarnya adalah bagaimana seorang guru dapat melakukan itu semua apabila guru masih bertahan dengan *mindset* pendidikan yang masih kaku dan tidak mampu menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan siswa dalam belajar. Mensingkapi hal tersebut memahami kita bahwa upaya peningkatan kualitas dan kompetensi guru menjadi hal yang perlu dilakukan baik itu dalam konteks metode pembelajaran ataupun literasi [5], [6].

Pada posisi strategis lain sebuah universitas sebagai badan perguruan tinggi memiliki peranan dan tanggung jawab sendiri bukan hanya mencetak tenaga pendidik profesional. Melainkan berkewajiban dalam pembinaan dan pemberdayaan alumni baik yang bersifat monitoring, pelatihan atau workshop maupun *Continuing Education*. Hal ini bukan sekedar sebuah aktifitas rutin tetapi merupakan bentuk tanggung jawab dari sebuah lembaga pendidikan untuk tetap menjaga alumni yang dihasilkan memenuhi kualitas dan kompetensi yang dibutuhkan oleh lapangan dan perubahan yang ada. Bentuk tanggung jawab ini sejalan dengan program USR (*university social responsibility*) yang salah satu bentuk kegiatan adalah pemberdayaan masyarakat sekitar salah satunya adalah alumni itu sendiri [7]

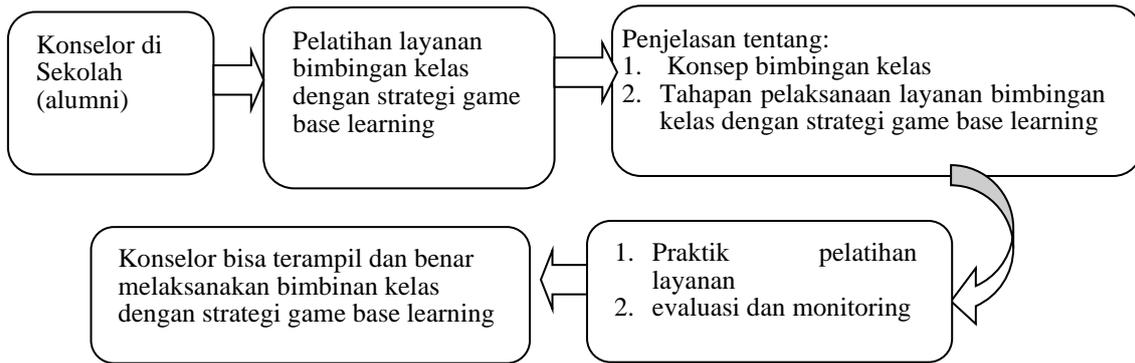
Berdasarkan pentingnya pengembangan kompetensi bagi pendidik serta kebutuhan kurikulum yang berkembang saat ini metode *experiential learning* menjadi salah satu metode belajar atau layanan konseling dalam menjawab tantangan yang ada. *Game base learning* sebagai salah satu strategi layanan/pembelajaran menjadi konsep yang cukup populer saat ini [8]. Melalui *game base learning* pembelajar atau siswa diajak atau diajarkan tentang bagaimana memahami dan mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan serta nilai dan juga sikap yang positif. Melalui pengalaman belajar yang diperoleh melalui bermain game secara langsung siswa diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya dengan baik [9], [10].

Dengan aplikasi strategi *game-based learning* guru dapat memberikan rangsangan pada 3 bagian penting dalam aspek pembelajaran yaitu Emosi (*Emotional*), intelektual (*Intellectual*), dan juga aktivitas fisik (*Psychomotoric*). Melalui *game-based learning* menjadi salah satu metode atau strategi pemberian layanan akan mampu memberikan pelayanan yang optimal kepada siswa. Hal ini diyakini karena sangat cocok dengan kondisi atau karakteristik dari generasi peserta didik saat ini yang termasuk katagori alpha ke atas. Beberapa penelitian telah membuktikan pula bagaimana metode *experiential* dengan *game base learning* mampu memberikan pengalaman belajar lebih dalam proses pembelajaran baik itu dari sisi pengetahuan dan praktik [11]–[13].

Dari paparan serta hasil penelitian yang ada sebagaimana disampaikan diatas, pengabdian dan tim berinisiatif untuk melakukan sebuah bentuk pelatihan guna meningkatkan kapasitas atau kompetensi dari konselor di lapangan secara profesional di lapangan atau Sekolah pada khususnya. Pengembangan profesionalitas konselor sekolah/guru bk pada umumnya dan khususnya alumni universitas negeri semarang diharapkan mampu meningkatkan kompetensi baik secara praktik maupun teoritis. Kesemuanya ini dilakukan dalam upaya peningkatan kualitas pelayanan konseling disekolah untuk menunjang perkembangan siswa. Disisi lain perubahan setelah pelatihan selesai mampu menjadikan konselor kritis dalam mensingkapi perubahan kebijakan merdeka belajar secara baik.

## 2. METODE

Kegiatan Pelatihan dilaksanakan 3 tahap yaitu: Pertama, identifikasi kebutuhan dan sasaran atau peserta, pelaksanaan kegiatan pelatihan secara terstruktur, dan evaluasi serta follow up hasil pelatihan. Pada saat identifikasi peserta dilakukan dengan cara berkerjasama dengan musyawarah guru BK serta ikatan alumni dalam rangka pertimbangan peserta yang kurang/belum menguasai layanan bimbingan kelas dengan strategi *game base learning*. Selain itu peserta yang mengikuti pelatihan juga dipertimbangkan akan prospek penyebaran yang lebih luas kepada kerabat atau teman sejawat yang ada di sekolah. Kedua, tahap pelaksanaan pelatihan yang diawali dengan pemberian materi secara langsung dan aktivitas tanya jawab. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi terbimbing secara mendalam akan game dan bagaimana pengaplikasian dalam konteks pelayanan bimbingan dan konseling. Kemudian dilanjutkan dengan simulasi dan praktik terbimbing terbatas dalam layanan bimbingan kelas dengan strategi *game base learning* melalui strategi *peer* konseling. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan 2 cara yaitu: pertama dari hasil simulasi terbatas yang dilakukan saat pelatihan dan yang kedua dilakukan dari refleksi hasil laporan peserta saat menjalankan praktik layanan di Sekolah pasca pelatihan.



Gambar 1. Kerangka kerja solusi kegiatan pengabdian

Agar kegiatan pelatihan ini dapat dipertanggung jawabkan maka perlu dilakukan evaluasi secara terstruktur. Evaluasi dilakukan guna menjawab apakah tujuan yang ditentukan selama kegiatan terlaksana atau tidak. Dalam evaluasi Indikator yang digunakan meliputi: (1) Tepat waktu melaksanakan merencanakan layanan bimbingan kelas. (2) hasil observasi yang dilakukan pasangan atau peserta lain saat sesi *Peer* konseling sesuai panduan yang ada. (3) Hasil analisis dan evaluasi dari layanan yang dilakukan oleh pelatih sesuai indikator layanan. Adapun hipotesis dalam pelatihan ini ialah terdapat perubahan terhadap peningkatan keterampilan konselor dalam memberikan layanan bimbingan kelas setelah melalui pelatihan. Kerangka kerja yang telah disampaikan di atas selanjutnya dapat dijabarkan pada gambar 1.

Tujuan dari kegiatan pelatihan akan pengabdian pada masyarakat ini adalah agar guru BK/konselor pendidikan dapat: (1) Memahami perkembangan dan perubahan serta tuntutan akan paradigma layanan di Era digital; (2) Menguasai konseptual layanan bimbingan kelas berbasis digital dan game based learning; (3) Terampil menerapkan layanan bimbingan kelas dengan game base learning dengan prinsip dan tahapan yang baik secara efektif; (4) Meningkatkan kinerja dan profesionalisme pelayanan guru BK/konselor dilapangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara daring melalui selama dua hari. Kegiatan dimulai pada hari jum'at dan sabtu, tanggal 26-27 November 2021 pada pukul 07.30-16.00 WIB. Peserta pada kegiatan ini terdiri dari 200 peserta terdiri dari alumni BK UNNES dan Praktisi Guru BK di Sekolah. Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan secara sinkron dan asinkron. Kegiatan sinkron dilakukan melalui virtual zoom meeting sedangkan kegiatan asinkron dilaksanakan melalui group whatsapp.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Melalui Zoom Meeting

Pada hari pertama peserta mendapatkan tiga materi utama berkenaan dengan kerangka dasar teoritik. Materi pertama disampaikan terkait dengan perkembangan pelayanan di era digital guna menghadapi perubahan revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0. Materi yang disampaikan didalamnya termasuk bagaimana perubahan paradigma yang ada serta model-

model pergeseran layanan baik dari sisi metode maupun dalam system pelayanan. Materi kedua disampaikan tentang kerangka dasar teoritik *game based learning*. Dalam materi kedua dibahas secara mendasar konsep yang mendasari pengembangan game dalam kegiatan layanan bimbingan, model aplikasi dalam format kelas, serta komponen-komponen yang menjadi dasar pengembangan *game based learning*. Materi ketiga berbicara tentang langkah atau sintak dari *game based learning* dalam layanan bimbingan konseling khususnya bimbingan kelas. Selain itu pada materi ke tiga dijelaskan pula bagaimana memilih atau memilih game yang baik dalam aplikasi layanan.

Pada hari ke dua pelatihan memasuki materi yang lebih spesifik dalam rangka aplikasi atau penerapan. Pada hari ke dua disampaikan dua materi utama yaitu pertama, desain perencanaan layanan bimbingan kelas pada strategi *game based learning* dan aplikasi *game based learning* dalam layanan bimbingan kelas. Pada hari kedua pelatihan difokuskan secara sistematis pada pembekalan peserta terkait kemampuan mempraktikkan desain rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelas dengan metode *game based learning*. Selain itu pada kesempatan ini, peserta diperlihatkan contoh *game* yang dapat digunakan dalam penerapan strategi *game based learning*. Peserta diarahkan bersama untuk dapat menganalisis *game* yang dipilih. Beberapa poin yang ditekankan dalam hal ini adalah relevansi *game* dengan tujuan layanan, kesesuaian materi, keterkaitan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, kemampuan siswa dan guru dalam operasional atau menjalankan *game* tersebut.

Setelah proses pelatihan dilakukan para peserta diberikan panduan singkat tentang bagaimana prosedur pengaplikasian sebagaimana yang telah dipelajari. Peserta pelatihan diminta untuk menjalankan atau mengaplikasikan hasil pelatihan pada pelayanan di sekolah minimal satu kali proses pelayanan. Dari hasil pelayanan tersebut peserta diminta melakukan evaluasi diri akan hasil pemberian layanan dan melaporkan kepada tim sebagai sebuah laporan dan refleksi diri.

Evaluasi kegiatan dilakukan oleh tim pelatihan melalui 2 tahapan. Pertama, evaluasi dilakukan selama proses pelatihan berlangsung. Hal ini dilihat dari aktivitas peserta dalam kegiatan pelatihan baik dalam hal partisipasi aktif. Selain itu hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan praktik layanan peserta menunjukkan hasil yang baik. Bahkan pada saat penugasan berupa analisis kasus akan contoh *game* yang dijadikan sebagai media simulasi diberikan peserta mampu memberikan ulasan dan analisis kritis dengan baik. Kedua, evaluasi diberikan berdasarkan laporan evaluasi atau refleksi diri yang dilakukan oleh peserta setelah mencoba melakukan praktik layanan di Sekolah masing-masing. Hasil evaluasi diberikan kepada peserta sebagai bentuk follow up kegiatan, dengan harapan peserta mendapatkan masukan akan praktik yang dilakukan dan mampu melakukan perbaikan dengan lebih baik lagi kedepannya.

#### 4. KESIMPULAN

Strategi *gamebased learning* pada dasarnya bukan sebuah hal baru dalam dunia pendidikan. Akan tetapi minimnya aplikasi strategi tersebut dalam layanan bimbingan dan konseling dapat menjadi alternatif optimalisasi dalam layanan di era digital saat ini. Perkembangan *game* sebagai sarana pendidikan dan pengembangan diri dan banyaknya hasil riset yang dilakukan menjadi sebuah sinyal yang positif untuk diterapkan dalam pelayanan bimbingan dan konseling. Oleh karenanya pelatihan ini diharapkan mampu menjadi sebuah upaya peningkatan kompetensi sekaligus kualitas layanan dari konselor untuk mendukung tumbuh kembang siswa secara optimal.

Dari hasil pelatihan ini dipahami didapatkan berapa kesimpulan antara lain: (1) masih banyak para konselor lapangan yang belum mengenal atau mengaplikasikan strategi *game based learning*. (2) peserta menjalani pelatihan dengan efektif dan antusias, hal ini dapat dilihat dari partisipasi aktif peserta selama sesi materi, diskusi dan analisis bersama selama dua hari berturut-turut. (3) daya serap setiap materi yang disampaikan mampu diterima atau dipahami dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan bagaimana keaktifan selama proses pelatihan serta bagaimana hasil yang dilaporkan pada refleksi diri hasil praktik di Sekolah.

Saran yang dapat penulis sampaikan adalah pertama, bagi para konselor dilapangan selain menguasai secara konsep dan praktik terhadap strategi *gamebased learning* hal yang perlu diperhatikan adalah pemahaman dan penguasaan konselor akan permainan atau *game* yang digunakan. hal ini membawa konsekuensi bagi setiap konselor untuk pernah memainkan berbagai macam *game* yang relevan dengan pelayanan bimbingan dan konseling. Kedua, memilih *game* atau permainan yang sudah ada memang menjadi proses yang benar akan tetapi saat konselor mampu mengembangkan *game* khusus yang sesuai tujuan layanan akan dapat lebih mengoptimalkan perkembangan siswa, sehingga perlu kompetensi tambahan bagi konselor dalam pengembangan *game* kedepannya. Ketiga, bagi para akademisi dan peneliti perlu dilakukan berbagai penelitian lebih tentang variasi *game* yang nantinya dapat diterapkan pada kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling baik dalam layanan kelas, kelompok atau bahkan individual.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis beserta tim mengucapkan terima kasih kepada intitusi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini. Selain itu ucapan terima kasih kami kepada pengurus IKA BK yang membantu dalam koordinasi peserta khususnya dari teman-teman alumni dari berbagai lintas Angkatan. Terahir kami sampaikan terima kasih kepada segenap peserta yang telah aktif dalam kegiatan pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Jarkawi, "PROFESI GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DI ERA GLOBALISASI BERBASIS PENELITIAN," *ojs.uniska-bjm.ac.id*, vol. 1, no. 2, pp. 28–40, 2015, Accessed: Feb. 26, 2020. [Online]. Available: <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/BKA/article/view/370>.
- [2] D. A. Schön, *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Routledge, 2017.
- [3] E. Mulyasa, *Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan: kemandirian guru dan kepala sekolah*. Bumi Aksara, 2008.
- [4] L. A. Abdillah, "Students learning center strategy based on e-learning and blogs," *arXiv Prepr. arXiv1307.7202*, 2013.
- [5] J. M. Tedjawati, "Peningkatan kompetensi guru melalui lesson study: kasus di Kabupaten Bantul," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 17, no. 4, pp. 480–489, 2011.
- [6] S. H. Pattah, "Literasi informasi: peningkatan kompetensi informasi dalam proses pembelajaran," *Khizanah al-Hikmah J. Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, vol. 2, no. 2, pp. 108–119, 2014.
- [7] C. Setiawan and A. Davianti, "University Social Responsibility (USR): A Study Of Top Indonesian Universities," *Proceeding Int. Semin. Account. Soc.*, pp. 199–205, 2018.
- [8] S. Hariyadi *et al.*, "Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah," *Briliant J. Ris. dan Konseptual*, vol. 7, no. 1, pp. 22–34, 2022.
- [9] J. L. Plass, B. D. Homer, and C. K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educ. Psychol.*, vol. 50, no. 4, pp. 258–283, Oct. 2015, doi: 10.1080/00461520.2015.1122533.
- [10] Y.-H. Hsieh, Y.-C. Lin, and H.-T. Hou, "Exploring the role of flow experience, learning performance and potential behavior clusters in elementary students' game-based learning," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 24, no. 1, pp. 178–193, 2016.
- [11] Muhaeminah, "Game Therapy Untuk Meningkatkan Sense of Belonging Anak Panti Asuhan," *J. Ilm. Psikol. Terap.*, vol. 03, no. 01, pp. 2301–8267, 2015.
- [12] R. Hidayat, "Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan," *Bul. Psikol.*, vol. 26, no. 2, p. 71, 2018, doi: 10.22146/buletinpsikologi.30988.

- [13] Y. Findawati, . S., and W. Sumarmi, "Game Simulasi Wirausaha Berbasis Model Pembelajaran Eksperiensial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di SMK Kelas XI," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, p. 59, Feb. 2015, doi: 10.25126/jtiik.201521131.