

## **PENGARUH PERMAINAN SIMULASI TERHADAP KESADARAN LINGKUNGAN PENGELOLA DAN PETUGAS WISATA DESA BEDENGAN**

**Nur Hidayah, M. Ramli, Diniy Hidayatur Rahman, Husni Hanafi**  
**Universitas Negeri Malang**  
**Email: nur.hidayah.fip@um.ac.id**

### **ABSTRAK**

Pandemi Covid-19 berdampak besar dalam berbagai sektor, utamanya dalam sektor pariwisata yang menjadi area publik. Mencegah penyebaran Covid akhirnya dilakukan *lockdown*, Namun pada akhirnya diberlakukan sistem new normal, kebijakan ini memerlukan penyesuaian dan persiapan-persiapan dalam pembukaan wisata. Oleh karena itu diperlukan kesadaran lingkungan dari para pengelola wisata. Kegiatan peningkatan kesadaran lingkungan menggunakan desain one group post test only dengan proses kegiatan berupa permainan simulasi. Subjek penelitian adalah 22 orang yang merupakan para pengelola wisata Bedengan, terdiri dari pengelola desa wisata Bedengan, Petugas loket, Petugas parkir, Petugas layanan informasi, pengawas area wisata, petugas kebersihan, dan pengelola serta petugas rest area. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara dan observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator kesadaran lingkungan. Hasil data dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang kemudian diinterpretasikan dalam rubrik pencapaian hasil kegiatan pelatihan. Data hasil wawancara reflektif menunjukkan rata-rata pemahaman para pengelola mencapai 84%. Data observasi implementasi kesadaran lingkungan menunjukkan rata-rata pencapaian pengelola sebesar 85%. Pemahaman yang dicapai berhasil diarahkan dengan kategori tinggi pada keseluruhan aspek insight, kognitif, afektif, dan psikomotor. Pemahaman ini dihasilkan dari proses pemecahan masalah melalui kartu pesan yang ada dalam permainan simulasi terkait pemberlakuan protokol kesehatan dan menjaga lingkungan wisata Bedengan. Dampak lain yang muncul adalah keyakinan-keyakinan positif para pengelola untuk tetap mengembangkan desa wisata Bedengan di tengah masa pandemi Covid-19.

**Kata kunci:** *permainan simulasi, kesadaran lingkungan, media bimbingan kelompok*

### **ABSTRACT**

The Covid-19 pandemic has a major impact in various sectors, especially in the tourism sector which is a public area. Preventing the spread of Covid was finally carried out a lockdown, but in the end the new normal system was implemented, this policy required adjustments and preparations for opening tourism. Therefore we need environmental awareness from tourism managers. The activities used to develop the environmental awareness are designed on a one group post test only design with an activity process in the form of simulation games. The research subjects were 22 people who were managers of Bedengan tourism, consisting of Bedengan tourism village managers, counter officers, parking attendants, information service officers, tourist area supervisors, cleaning officers, and rest area managers and officers. The instruments used were reflective interview and observation guidelines developed based on environmental awareness indicators. The results of the data were analyzed using descriptive statistics which were then interpreted in the rubric of the achievement of the training results. Reflective interview data showed that the average of participant's understanding reached

84%. Observation data on the implementation of environmental awareness shows an average of 85% from the participants. The result show that the environmental awareness has been achieved is directed to the high category in all aspects of insight, cognitive, affective, and psychomotor. This condition resulted by the problem-solving process through message cards in the simulation game regarding the application of health protocols and maintaining the tourism environment. Another impact that has emerged is the positive beliefs of the managers to continue to develop the Bedangan tourism village in the midst of the Covid-19 pandemic.

**Keywords:** *simulation games, environmental awareness, group guidance media*

## **PENDAHULUAN**

Covid-19 yang melanda dunia telah menimbulkan berbagai polemik di berbagai sektor kehidupan (Hart & Koenig, 2020). Upaya penghindaran kerumunan tersebut diterjemahkan dalam kebijakan *lockdown* di berbagai belahan dunia (Paolini et al., 2020). Dampak kebijakan ini mengakibatkan kebangkrutan pada beberapa sektor usaha seperti restoran, bioskop, pabrik dan sektor usaha lain yang tidak dapat bertahan dalam model bekerja melalui daring.

Sektor pariwisata sebagai area publik menerima dampak yang sangat besar atas adanya pandemi covid-19. Banyak lokasi wisata yang ditutup untuk menghindari pencegahan covid-19. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya kerumunan, dimana memiliki resiko besar dalam penularan covid-19 melalui udara dan interaksi antar manusia. Selain itu, pemberlakuan *lockdown* juga tidak memungkinkan masyarakat untuk berpegiang keluar rumah tanpa kepentingan yang darurat (Paolini et al., 2020).

Setelah enam bulan lebih wabah covid-19 melanda, muncul upaya lanjutan dari pemberlakuan *lockdown*. Saat ini telah berlaku pemberlakuan sistem new normal yang lebih memungkinkan aktivitas kehidupan manusia secara tatap muka, namun dengan pemberlakuan protokol kesehatan yang ketat dan disiplin (Jiang et al., 2020). Sistem kehidupan baru (new normal era) saat ini telah diberlakukan diberbagai sektor kehidupan. Sektor pariwisata turut mempersiapkan diri memasuki new normal ini dengan disusunnya aturan-aturan protokol kesehatan di tempat wisata. Berbagai upaya mulai dilakukan pengelola wisata, baik dalam bentuk uji coba sistem maupun penyiapan sarana, prasaran, dan SDM petugas wisata.

Penyiapan sektor pariwisata untuk memasuki era new normal perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak. Pemerintah selaku pengambil kebijakan perlu benar-benar memaksimalkan fungsi pemantauan guna mencegah munculnya cluster penyebaran covid-19 dari sektor pariwisata. Pihak pengelola wisata sebagai penanggung jawab lapangan perlu benar-benar memastikan dipatuhinya protokol kesehatan, hingga terjaganya lingkungan wisata yang sehat, aman dari penyebaran covid-19. Selain pengelola, pramuwisata dan petugas-petugas wisata lain yang terlibat juga turut menunjukkan kesadarannya

(Hadiyanto & Zunariyah, 2018; Muttaqien et al., 2019) dalam menjaga dan mengimplementasikan protokol kesehatan di tempat wisata.

Kebutuhan keterlibatan pihak-pihak tersebut menjadi sebuah kebutuhan yang semakin urgen pada sektor-sektor pariwisata yang baru hadir dan dalam tahap pengembangan. Desa wisata Bedengan merupakan sebuah area wisata yang baru berkembang untuk dapat menjadi lokasi wisata favorit di tingkat nasional. Proses pengembangan wisata yang baru dilakukan di awal tahun 2020 harus terhenti akibat adanya pandemi covid-19. Kondisi ini semakin menegaskan kebutuhan terhadap persiapan-persiapan pembukaan wisata yang sesuai dengan protokol kesehatan.

Desa wisata Bedengan terletak di Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Lokasi desa wisata yang berada di dataran tinggi memberikan area wisata diselimuti udara yang sejuk. Desa wisata Bedengan menjadi salah satu lokasi wisata yang berpotensi untuk memperkuat dan menegaskan Malang Raya sebagai kota wisata. Desa wisata Bedengan memiliki area perkebunan jeruk, wisata petik jeruk, hutan pinus dan bumi perkemahan yang potensial untuk berkembang sebagai sebuah area wisata tingkat nasional bahkan internasional. Potensi ini diharapkan dapat terus dikembangkan meskipun pada situasi covid-19 ini. Oleh karena itu, kebutuhan penyiapan berbagai sektor wisata diperlukan, termasuk di antaranya adalah penyiapan SDM.

Upaya-upaya penyiapan SDM pengelola dan petugas wisata di Desa Bedengan perlu dilakukan dalam bentuk peningkatan kesadaran lingkungan. Kesadaran lingkungan menjadi kompetensi utama yang dibutuhkan dalam situasi pandemi covid-19 ini. Kesadaran lingkungan dari pengelola dan petugas wisata akan memberikan pemahaman terkait proses interaksi dan aktifitas wisata di Desa Wisata Bedengan (Hariyanto, 2017) yang sesuai dan disiplin terhadap protokol kesehatan. Aspek insight dan kognitif dalam kesadaran lingkungan para pengelola dan petugas wisata merupakan landasan untuk dapat mengimplementasikan protokol kesehatan melalui aspek afektif/sikap, dan perilaku (Capuano et al., 2020).

Bentuk-bentuk kesadaran lingkungan yang holistik diharapkan dimiliki oleh para SDM pengelola dan petugas desa wisata Bedengan. Bentuk-bentuk kesadaran dalam aspek insight dan kognitif melalui pemahaman, afektif/sikap, dan perilaku atau tindakan pemenuhan protokol kesehatan di lingkungan wisata perlu dimiliki masing-masing pengelola dan petugas desa wisata Bedengan. Salah satu metode yang dapat melibatkan keempat aspek tersebut dalam mencapai tujuan instruksional adalah permainan simulasi.

Permainan simulasi adalah permainan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Permainan simulasi menyediakan kegiatan

bermain peranan, diskusi kelompok dan berkompetisi secara sehat dengan menggunakan aturan-aturan dan batasan-batasan lain yang telah disepakati bersama (De Freitas, 2006; Plass et al., 2015). Kegiatan diskusi dalam permainan simulasi memfasilitasi proses pembentukan insight dan kognisi dari peserta terhadap materi. Kegiatan bermain peran menjadi wadah para peserta untuk dapat memunculkan dan melatih aspek afektif dan perilaku untuk mengimplementasikan hasil diskusi yang telah ditemukan. Lebih lanjut, adanya persaingan dan kompetisi dalam teknik permainan simulasi menjadikan peserta terlibat secara aktif dalam kegembiraan untuk memainkan peran seolah-olah pada kejadian yang sebenarnya (Marzuki, 2009).

Penyiapan kesadaran lingkungan SDM pengelola dan petugas wisata Bedengan secara teoritis dapat dilakukan melalui teknik permainan simulasi yang dapat meningkatkan aspek insight, kognitif, afektif, dan psikomotor. Sasaran yang menyeluruh diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki tujuan untuk membuktikan adanya pengaruh teknik permainan simulasi dalam pendidikan kesadaran lingkungan petugas dan pengelola desa wisata Bedengan, Selorejo, Malang.

## **METODE PENELITIAN**

### *Rancangan Kegiatan*

Kegiatan ini menggunakan desain One group post test only design. Metode ini dipilih dengan tujuan untuk mengukur variabel dependen berdasarkan hasil perlakuan yang telah diberikan. Pada konteks kegiatan ini, pengukuran dilakukan terhadap variabel dependen berupa kesadaran lingkungan pengelola dan petugas wisata Bedengan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui permainan simulasi.

Proses kegiatan dilakukan melalui prosedur permainan dadu untuk mendapatkan langkah menuju garis finish. Tim pemain diwakili oleh bidak yang berada di area permainan (beberan). Setiap titik pada beberan memiliki kartu pesan yang berisi situasi-situasi permasalahan untuk didiskusikan secara tim untuk dikaji bersama. Setiap pemecahan masalah yang ada pada kartu pesan disimulasikan oleh tim untuk mendapatkan pengalaman langsung.

### *Subjek Penelitian*

Subjek ada 22 orang, terdiri dari pengelola desa wisata Bedengan, Petugas loket, Petugas parkir, Petugas layanan informasi, pengawas area wisata, petugas kebersihan, dan pengelola serta petugas rest area. Jumlah tersebut merupakan keseluruhan populasi pengelola dan petugas wisata Bedengan.

### *Instrumen*

Instrumen yang digunakan ada dua yaitu pedoman wawancara dan observasi. Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan indikator kesadaran lingkungan dalam bentuk (1) menjaga kebersihan lingkungan; (2) merawat sarana dan prasarana; (3) menjaga diri dan lingkungan di masa pandemi; dan (4) mengkondisikan lingkungan sekitar tempat wisata. Instrumen tersebut dipilih dengan pertimbangan para pengelola dan petugas wisata Bedengan memiliki keterbatasan dalam membaca dan menulis.

#### *Analisis Data*

Data hasil wawancara dan observasi di analisis menggunakan statistik deskriptif sederhana untuk mendeskripsikan data. Hasil analisis statistik deskriptif diinterpretasikan pada pencapaian pelatihan/pembelajaran yang diberikan. Interpretasi tersebut didasarkan pada data rubrik penilaian yang telah disusun, selain itu turut dipertimbangkan data hasil refleksi kegiatan sebagai data sekunder hasil pemberian perlakuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Data hasil wawancara reflektif terhadap para responden menunjukkan taraf pemahaman terhadap materi kesadaran lingkungan yang tinggi dengan rata-rata 84% dari para peserta kegiatan. Terdapat 8 perwakilan dari pengelola dan petugas wisata Bedengan yang menjadi responden wawancara. Lebih rinci, data tersebut dipaparkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil wawancara reflektif

| <b>Indikator</b>                                | <b>Deskriptor</b>                                    | <b>Capaian Pemahaman</b> |
|---|--|--------------------------|
| Menjaga kebersihan lingkungan                   | Ketertiban dalam menjaga kebersihan                  | 95%                      |
|   | Kesadaran Berperilaku hidup bersih                   | 90%                      |
|   | Keterlibatan semua pihak dalam menjaga kebersihan    | 80%                      |
| Ketersediaan sarana prasarana kesehatan         | Pemantauan Penggunaan Sarana dan Prasarana kesehatan | 85%                      |
|   | Perawatan Rutin Sarana dan Prasarana kesehatan       | 90%                      |
|   | Perbaikan dan <i>Upgrading</i> fasilitas kesehatan   | 80%                      |
| Interaksi di masa pandemi                       | Kebersihan diri sesuai protokol kesehatan            | 80%                      |
|   | Pemantauan interaksi sesuai protokol kesehatan       | 80%                      |
| Mengkondisikan lingkungan sekitar tempat wisata | Pelestarian lingkungan alam                          | 85%                      |
|   | Pengelolaan lingkungan sosial                        | 75%                      |

Data pengukuran observasi terhadap selama sesi permainan simulasi dan pasca permainan simulasi. Observasi dilakukan terhadap seluruh pengelola dan petugas wisata

Bedengan sebagai responden. Observasi dilakukan untuk mengukur implementasi hasil intervensi yang dimunculkan dari perilaku dan simulasi para peserta. Hasil observasi menunjukkan capaian implementasi dalam kategori tinggi dengan rata-rata capaian kesesuaian perilaku sebesar 85%. Lebih rinci, data tersebut dipaparkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil observasi implelementasi kesadaran lingkungan

| <b>Indikator</b>                                | <b>Deskriptor</b>   | <b>Capaian Perilaku</b> |
|---|---|-------------------------|
| Menjaga kebersihan lingkungan                   | Perilaku tertib dalam menjaga kebersihan                        | 90%                     |
|   | Berperilaku hidup bersih dilingkungan wisata                    | 85%                     |
|   | Melibatkan semua pihak dalam menjaga kebersihan                 | 80%                     |
| Ketersediaan Sarana Prasarana Kesehatan         | Memantau penggunaan Sarana dan Prasarana kesehatan              | 90%                     |
|   | Merawat Sarana dan Prasarana kesehatan secara rutin dan berkala | 90%                     |
|   | Melakukan perbaikan dan <i>upgrading</i> fasilitas kesehatan    | 85%                     |
| Interaksi di masa pandemi                       | Menjaga kebersihan diri sesuai protokol kesehatan               | 90%                     |
|   | Menjaga interaksi sesuai protokol kesehatan                     | 80%                     |
|   | Memantau implementasi protokol kesehatan oleh setiap pihak      | 80%                     |
| Mengkondisikan lingkungan sekitar tempat wisata | Menjaga kelestarian lingkungan alam                             | 90%                     |
|   | Mengelola ketentraman lingkungan sosial                         | 80%                     |

Paparan hasil pengukuran tersebut menunjukkan capaian indikator (1) Menjaga kebersihan lingkungan secara keseluruhan pada kategori tinggi dengan rerata capaian pemahaman 88,33% dan capaian perilaku 85%. Indikator kedua, Ketersediaan Sarana Prasarana Kesehatan, menunjukkan capaian pada kategori tinggi yang ditunjukkan oleh rerata capaian pemahaman dan perilaku secara berturut pada 85% dan 88,33%. Indikator selanjutnya, Interaksi di masa pandemi, turut menunjukkan capaian pemahaman dan perilaku yang tinggi, dimana didapatkan rerata capaian pemahaman sebesar 80% dan 83% untuk rerata capaian perilaku. Indikator terakhir, Mengkondisikan lingkungan sekitar tempat wisata, melengkapi keberhasilan permainan simulasi dalam meningkatkan kesadaran lingkungan pengelola wisata desa Bedengan yang ditunjukkan pada rerata capaian pemahaman dan capaian perilaku sebesar 80% dan 85%, dimana keduanya termasuk dalam kategori tinggi.

## **Pembahasan**

Kesadaran lingkungan yang diharapkan dicapai oleh para pengelola dan petugas desa wisata Bedengan merupakan bentuk capaian aspek insight dan kognitif. Kesadaran yang dimaksud adalah pemahaman-pemahaman para pengelola dan petugas desa wisata Bedengan terhadap kondisi lingkungan dan strategi-strategi untuk dapat menjaga lingkungan desa wisata Bedengan. Kesadaran tersebut selanjutnya perlu diterjemahkan dalam bentuk-bentuk afektif dan perilaku melalui upaya-upaya penjagaan kelestarian dan ketentraman lingkungan terhadap kondisi masalah lingkungan yang dihadapi (Hariyanto, 2017).

Kesadaran lingkungan pengelola dan petugas wisata Bedengan atas situasi penyebaran covid-19 saat ini merupakan bentuk kesadaran lingkungan yang telah memiliki kesesuaian terhadap konteks permasalahan lingkungan yang sedang dihadapi (Gretzel et al., 2020). Adanya upaya penjagaan area wisata desa Bedengan dari penularan covid-19 merupakan bentuk implementasi dari pemahaman pengelola dan petugas wisata Bedengan dalam menjaga lingkungan mereka. Pemberlakuan protokol kesehatan menjadi bentuk-bentuk perilaku yang perlu dilakukan secara tepat untuk mendukung implementasi kesadaran lingkungan pengelola dan petugas wisata Bedengan yang telah dibentuk.

Pembentukan dan penumbuhan kesadaran lingkungan pengelola dan petugas wisata Bedengan telah dilakukan melalui aktivitas pembelajaran metode permainan simulasi. Permainan simulasi membantu para pengelola dan petugas wisata Bedengan mendapatkan pendidikan kesadaran lingkungan yang berfokus dan berdasarkan pada konteks permasalahan situasi yang sedang dihadapi, dalam situasi yang menyenangkan melalui sebuah permainan (De Freitas, 2006; Marzuki, 2009). Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, pemahaman pengelola dan petugas wisata Bedengan telah berhasil diarahkan pada kategori tinggi pada keseluruhan aspek insight, kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pencapaian hasil tersebut menjadi tujuan utama dalam permainan simulasi sebagai *instructional effect*. Kondisi insight dan kognitif pengelola dan petugas wisata Bedengan telah di konstruk melalui kegiatan diskusi dalam menuntaskan tugas yang diberikan oleh kartu pesan. Kartu pesan permainan simulasi didesain dengan berisikan kondisi-kondisi permasalahan yang muncul di lingkungan peserta, sehingga para peserta dituntut untuk dapat menemukan pemecahan masalah melalui proses diskusi dalam kelompok kecil pemain maupun dalam kelompok besar peserta secara keseluruhan (Marzuki, 2009). Kegiatan diskusi pemecahan masalah menjadi sarana pembentukan dan konstruksi pemahaman para pengelola dan petugas wisata Bedengan untuk dapat memahami permasalahan yang saat ini dihadapi,

dan kemungkinan akan dihadapi, beserta strategi-strategi pemecahannya (Visscher-Voerman & Gustafson, 2004).

Hasil diskusi kartu pesan selanjutnya disimulasikan oleh kelompok pemain yang berlatih aspek afektif dan psikomotor untuk mengimplementasikan bentuk-bentuk kesadaran lingkungan yang telah dikonstruksi (Hariyanto, 2017). Adanya kegiatan simulasi ini dikemas dalam bentuk role play dalam setting yang menyenangkan, sehingga para pemain bebas berekspresi atas simulasi yang dimunculkan. Proses simulasi dan role play memberikan kesempatan terjadinya refleksi dan evaluasi atas strategi pemecahan masalah yang telah coba di kosntruk pada sesi diskusi (Jones & Conner, 2020).

Hasil pembelajaran yang menyeluruh dari permainan simulasi diharapkan dapat memicu penumbuhan kesadaran lingkungan yang berkelanjutan (Muttaqien et al., 2019; Saputra, 2017) bagi para pengelola dan petugas wisata Bedengan. Permainan simulasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini berfokus pada permasalahan saat ini, yakni penyiapan lokasi wisata untuk dapat dibuka di masa new normal. Permasalahan-permasalahan terkait kebersihan lingkungan dan pemberlakuan protokol kesehatan menjadi permasalahan utama yang sedang dan akan dihadapi oleh para pengelola dan petugas wisata desa Bedengan (Gretzel et al., 2020; Kosnik & Bellas, 2020). Capaian pemahaman yang telah ditunjukkan sebagai hasil permainan simulasi ini selanjutnya menuju proses implementasi hasil dalam kehidupan sebagai pengelola dan petugas desa wisata Bedengan.

Dampak lain yang diterjadiakan sebagai hasil kegaitan bahwa permainan simulasi adalah tumbuhnya keyakinan-keyakinan positif para pengelola dan petugas wisata Bedengan untuk tetap mengembangkan desa wisata Bedengan di tengah masa pandemi covid-19 (Hashmi et al., 2020; Miranda & Cruz, 2020). Keyakinan-keyakinan positif ini muncul sebagai *nurturant effect* yang mengiringi melalui kegiatan-kegiatan reflektif yang muncul selama sesi permainan simulasi. Kehadiran *nurturant effect* ini menjadi pendukung dan penguat hasil capaian kesadaran lingkungan para pengelola dan petugas wisata Bedengan.

## **SIMPULAN**

Kegiatan permainan simulasi yang dilakukan kepada para pengelola desa wisata Bedengan memiliki efek pada pemahaman para pengelola wisata dalam keseluruhan aspek, yaitu insight, kognitif, afektif, dan psikomotor yang berada pada kategori tinggi. Pemahaman ini dihasilkan dari proses diskusi dalam kegiatan permainan simulasi, yang kemudian menumbuhkan pemecahan masalah, refleksi, dan evaluasi dalam pengelolaan desa wisata Bedengan. Kegiatan permainan simulasi yang telah dilakukan selanjutnya menumbuhkan

kesadaran lingkungan para pengelola dan strategi pemecahan masalah dalam lingkungan serta menumbuhkan keyakinan positif para pengelola untuk tetap mengembangkan desa wisata Bedengan di masa pandemi covid-19 ini sesuai dengan protokol kesehatan dalam era new normal ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA (Times New Roman 12 bold)**

- Capuano, R., Altieri, M., Bisecco, A., d'Ambrosio, A., Docimo, R., Buonanno, D., Matrone, F., Giuliano, F., Tedeschi, G., Santangelo, G., & Gallo, A. (2020). Psychological consequences of COVID-19 pandemic in Italian MS patients: signs of resilience? *Journal of Neurology*, 1, 3.
- De Freitas, S. I. (2006). Using games and simulations for supporting learning. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 343–358.
- Gretzel, U., Fuchs, M., Baggio, R., Hoepken, W., Law, R., Neidhardt, J., Pesonen, J., Zanker, M., & Xiang, Z. (2020). e-Tourism beyond COVID-19: a call for transformative research. *Information Technology and Tourism*, 22(2), 187–203.
- Hadiyanto, D. N., & Zunariyah, S. (2018). Pengembangan Pariwisata Berwawasan Lingkungan. *Journal of Development and Social Change*, 1(1), 53–64.
- Hariyanto, O. I. B. (2017). Membangun Karakter Sadar Wisata Masyarakat di Destinasi Melalui Kearifan Lokal Sunda. *Pariwisata*, 4(1), 32–39.
- Hart, C. W., & Koenig, H. G. (2020). Religion and Health During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Religion and Health*, 2020(59), 1141–1143.
- Hashmi, F. K., Iqbal, Q., Haque, N., & Saleem, F. (2020). Religious Cliché and Stigma: A Brief Response to Overlooked Barriers in COVID-19 Management. *Journal of Religion and Health*, Online.
- Jiang, D. M., Berlin, A., Moody, L., Kumar, R., Hannon, B., Krzyzanowska, M. K., Dhani, N., Cole, H., Elliott, M., & Sridhar, S. S. (2020). Transitioning to a New Normal in the Post-COVID Era. In *Current Oncology Reports* (Vol. 22, Issue 7, pp. 1–4). Springer.
- Jones, V. N., & Conner, L. R. (2020). Measuring social work students reflective learning through role-play and writing. *Social Work Education*, Online, DOI: 10.1080/02615479.2020.1729721.
- Kosnik, L.-R., & Bellas, A. (2020). Drivers of COVID-19 Stay at Home Orders: Epidemiologic, Economic, or Political Concerns? *Economics of Disasters and Climate Change*, 4(3), 503–514.
- Marzuki, M. S. (2009). *Permainan Simulasi di Indonesia*. Fakultas Ilmu Pendidikan, UM.
- Miranda, J. O., & Cruz, R. N. C. (2020). Resilience mediates the relationship between optimism and well-being among Filipino university students. *Current Psychology*, 1–10.

- Muttaqien, K., Sugiarto, & Sarifudin, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Kesehatan Lingkungan Melalui Program Bank Sampah. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 1(1), 6–11.
- Paolini, D., Maricchiolo, F., Pacilli, M. G., & Pagliaro, S. (2020). COVID-19 lockdown in Italy: the role of social identification and social and political trust on well-being and distress. *Current Psychology*, 1–8.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Saputra, M. (2017). Pembinaan Kesadaran Lingkungan Melalui Habitiasi Berbasis Media Sosial Guna Menumbuhkan Kebajikan Moral Terhadap Pelestarian Lingkungan. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(1), 14–29.
- Visscher-Voerman, I., & Gustafson, K. L. (2004). Paradigms in the theory and practice of education and training design. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 52, Issue 2, pp. 69–89). Springer Boston.