



## Upaya Meningkatkan *Teamwork* melalui Bimbingan Kelompok menggunakan *Simulation Games* terhadap Pengurus OSIS SMPN 42 Semarang

Widya Putri Pangestika<sup>1</sup>, Dody Hartanto<sup>2</sup>, Mufied Fauziah<sup>3</sup>, Kuswindarti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

Email: [widya2107163076@webmail.uad.ac.id](mailto:widya2107163076@webmail.uad.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji permasalahan *teamwork* yang ada pada pengurus OSIS SMPN 42 Semarang yang tergolong masih rendah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Penelitian ini dilakukan di SMPN 42 Semarang. Subjek penelitian adalah peserta didik yang tergabung sebagai pengurus OSIS berjumlah 26 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar pengumpulan data dan lembar observasi. Data dalam penelitian ini dianalisa menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu diperoleh peningkatan nilai yang signifikan, dengan hasil rata-rata pra siklus 52%, siklus I: 56 %, siklus II: 76%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok metode *Game Simulation* dalam upaya meningkatkan tingkat kerjasama peserta didik pengurus OSIS SMPN 42 Semarang terdapat adanya peningkatan.

**Kata Kunci:** *Kerjasama, Bimbingan Kelompok, Game Simulation*

### Abstract

This study aims to examine the *teamwork* problems that exist in the OSIS management of SMPN 42 Semarang which is still relatively low. This research is a Guidance and Counseling Action Research. This research was conducted at SMPN 42 Semarang. The research subjects were 26 students who joined as OSIS administrators. This research used data collection sheets and observation sheets as its instruments. The data in this study were analyzed using quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of the research were there was obtained a significant increase in value, with an average result of pre-cycle 52%, cycle I: 56%, cycle II: 76%. From the results of the study it can be concluded that the *Game Simulation* method group guidance service in an effort to increase the level of cooperation of students in the OSIS management of SMPN 42 Semarang there is an increase.

**Keyword:** *Teamwork, Group Guidance, Game Simulation*

### PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang bersifat formal, non formal dan informal, yang dibentuk secara khusus untuk menyelenggarakan pendidikan bagi masyarakat. Di lembaga sekolah terdapat bidang kegiatan pelayanan bimbingan khususnya dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Namun, selain berperan dalam bidang akademis seperti meningkatkan mutu pembelajaran, layanan bimbingan dan konseling berperan sebagai penolong siswa yang memiliki masalah dalam masa pendidikannya. Menurut Nurihsan (2006) ada 4 masalah siswa yang mungkin terjadi dalam sekolah, antara lain masalah akademis, masalah karier, masalah sosial dan masalah keluarga. Permasalahan yang paling tampak dan mudah dilihat adalah masalah sosial. Karena sebagai makhluk sosial, kita perlu berinteraksi dengan individu lainnya. Salah satu bentuk interaksi tersebut adalah dengan kerjasama.

Kerjasama merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh sekelompok atau beberapa individu yang biasanya memiliki satu tujuan yang ingin dicapai dan menguntungkan semua pihak. Kerjasama dalam dunia pendidikan sangat penting untuk membentuk sikap siswa. Sebagai makhluk sosial, sikap kerjasama sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Warsonos dan Hariyanto (2012:163) menyatakan bahwa “kerjasama tidak hanya sebagai cara untuk belajar, namun menjadi bagian dari isi pembelajaran”. Pernyataan tersebut meyakinkan peneliti bahwa sikap/perilaku kerjasama adalah salah satu bagian terpenting dalam pendidikan. Namun, tidak semua individu/siswa mempunyai sikap kerjasama dalam kehidupannya. Hal ini adalah masalah sosial siswa yang menjadi salah satu catatan bagi pendidik/konselor di sekolah untuk membantu mengembangkan sikap kerjasama di diri siswa.

Terdapat berbagai cara untuk membantu mengembangkan sikap kerjasama, salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah memberikan informasi atau pengajaran kepada sekelompok siswa guna memecahkan masalah siswa serta membantu siswa mengambil keputusan serta menyusun rencananya. Dalam layanan bimbingan kelompok, terdapat beberapa teknik salah satunya adalah teknik permainan simulasi (*Simulation games*).

Majid (2014:206) berpendapat bahwa simulasi game ialah dimana siswa memainkan peran untuk mencapai tujuan tertentu dengan permainan dan siswa dituntut untuk menaati peraturan yang ada. Dengan teknik ini, siswa dituntut untuk berinteraksi dengan rekan bermainnya sehingga teknik ini mampu meningkatkan interaksi sosial siswa karena dalam teknik ini, interaksi dan kerjasama sangat dibutuhkan.

Cara untuk mengembangkan sikap kerjasama siswa tidak hanya dengan proses pembelajaran formal seperti bimbingan layanan yang telah dijelaskan peneliti diatas. Sikap kerjasama siswa dapat dikembangkan dengan keterlibatan siswa dalam organisasi. Organisasi mengajarkan seseorang untuk bekerjasama secara tim atau dengan kata lain, bekerja bersama orang lain. Sejalan dengan pernyataan dari Morehead dan Griffin (dalam Wahab, 2011, hlm.3) bahwa organisasi dapat dijabarkan sebagai sekumpulan individu yang bekerja bersama guna mencapai tujuan bersama.

Salah satu organisasi yang dapat diikuti siswa dalam sekolah ialah OSIS atau Organisasi Siswa Intra Sekolah. Menurut Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 226/C/Kep/0/1993, “Organisasi Intra disekolah adalah OSIS, kepanjangan dari Organisasi Siswa Intra Sekolah dan masing-masing mempunyai pengertian antara lain: merupakan sekelompok kerja sama antara pribadi yang diadakan untuk mencapai tujuan bersama. Organisasi dalam hal ini dimaksudkan satuan atau kelompok kerja sama para siswa yang dibentuk dalam usaha untuk mencapai tujuan bersama yaitu terwujudnya pembiaian kesiswaan. Siswa, merupakan peserta didik pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah. Intra, berarti terletak dalam dan diantara sekolah. Sekolah, adalah satuan pendidikan tempat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan. Sehingga OSIS berarti suatu organisasi siswa yang ada di dalam dan di lingkungan sekolah yang bersangkutan.”

Dilansir dari pernyataan diatas, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat hubungan lekat OSIS dengan sikap kerjasama. Menurut Indra Anggrio (2019, hlm.60) OSIS mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut, diharapkan keterlibatan siswa dalam OSIS dapat membantu mengembangkan sikap kerjasama. Peran konselor di sekolah ialah mengentaskan permasalahan peserta didik serta membantu peserta didik untuk memecahkan masalahnya sendiri. Dalam hal meningkatkan kerjasama, konselor perlu mendapatkan dukungan dari pihak SMPN 42 Semarang guna mensukseskan upaya konselor dalam memberikan layanan kepada peserta didik SMPN 42 Semarang. Hasil Observasi dan wawancara peneliti terhadap guru BK SMPN 42 Semarang bahwa Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMPN 42 Semarang masih baru terbentuk, akibatnya masih belum banyak kegiatan yang

dilakukan oleh pengurus maupun anggota OSIS. Berdasarkan latar belakang terkait dengan kerjasama peserta didik SMPN 42 Semarang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan bimbingan konseling dengan judul “Upaya meningkatkan teamwork melalui bimbingan kelompok menggunakan simulasi game terhadap pengurus osis SMPN 42 Semarang”

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang merupakan suatu kegiatan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi, serta melakukan perbaikan dengan menerapkan suatu tindakan nyata yaitu diberikannya layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan Kerjasama (teamwork) pengurus osis. Subjek penelitian adalah pengurus OSIS SMPN 42 Semarang yang berjumlah 26 siswa. Dalam penelitian ini Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengumpulan data dan lembar observasi. Data dalam penelitian ini dianalisa menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Selanjutnya diberikan Tindakan berupa penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan *simulation games*. Data untuk penelitian ini diperoleh dari tempat dimana penelitian ini dilakukan yaitu di SMP Negeri 42 Semarang. Subjek penelitian adalah pengurus OSIS SMPN 42 Semarang yang berjumlah 26 siswa. Untuk mendapatkan kelayakan simulasi permainan *Teamwork* untuk meningkatkan sikap Kerjasama perlu adanya instrument pengumpulan data. Menurut Arikunto (2014) menyusun instrument adalah hal yang penting dilakukan pada penelitian. Berikut rincian instrument pengumpulan data:

a. Lembar Pengumpulan Data

Lembar pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui terdapat beberapa peserta didik yang memiliki permasalahan terkait Kerjasama. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pendahulu. Adapun lembar pengumpulan data dikutip dari penelitian yang telah dilakukan oleh Muvia Dwi Artha yang berjudul “Pengembangan permainan Ludo Teamwork (Kerjasama) untuk siswa SMP”.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi berfokus pada pengembangan simulasi permainan. Adapun lembar observasi untuk penilaian ahli layanan dikembangkan berdasarkan kriteria penilaian kualitas layanan (Muliawan, 2009).

Jawaban beserta kriteria penilaiannya ialah :  
Gradasi Pilihan Jawaban

Indikator terpilih	Skor	Nilai
4	Sangat Bagus	4
3	Bagus	3
2	Cukup Bagus	2
1	Kurang Bagus	1

Langkah selanjutnya adalah menentukan cara perhitungan skor untuk mengetahui hasil akhir yang dinyatakan dalam bentuk proses. Presentase dilakukan dengan membandingkan gejala atau suatu kategori dengan jumlah totalnya dengan menggunakan angka dasar 100. Menurut Hidayat Dede dan Aip Badrujaman (2020) rumus analisis persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Dimana : P = Nilai akhir

f = Jumlah peserta didik yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh peserta didik.

Setelah diperoleh data nilai akhir dengan rumus tersebut, maka Langkah selanjutnya dikategorikan dengan nilai. Berikut pengkategorian nilai menurut Arikunto (2013) :

- a) Nilai 209 – 256 (sangat baik)
- b) Nilai 161 – 208 (Baik)
- c) Nilai 113 – 160 (Cukup)
- d) Nilai 64 – 112 (Kurang)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada fase pra siklus ditemukan bahwa terdapat 10 orang pengurus yang memiliki skor kerjasama yang masuk kategori kurang, sementara 8 orang lainnya memiliki tingkat kerjasama yang cukup dan 8 orang memiliki skor kerjasama yang baik. Dengan persentase yang diperoleh dan berdasarkan indikatornya menunjukkan bahwa tingkat kerjasama pengurus perlu ditingkatkan. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk lebih meningkatkan kerjasama diantara para pengurus OSIS SMPN 42 Semarang.

Tingkat Persentase	Tingkat Kerjasama	Banyak Partisipan	Persentase Jumlah Partisipan	Rata-Rata Skor
82 % - 100 %	Sangat Baik	0	0%	52%
66% – 81 %	Baik	8	31%	
45% - 65 %`	Cukup	8	31%	
25 – 44 %	Kurang	10	38%	
<b>Jumlah</b>		26	100%	

Perencanaan siklus I dilakukan dengan memberikan tindakan bimbingan kelompok menggunakan game simulation. Pada tahap ini siklus I menggunakan permainan 'Moving Ball' untuk menstimulus kerjasama diantara peserta didik. Berikut adalah hasil dari tindakan pada Siklus I

Tingkat Persentase	Tingkat Kerjasama	Banyak Partisipan	Persentase Jumlah Partisipan	Rata-Rata Skor
82 % - 100 %	Sangat Baik	0	0%	56%
66% – 81 %	Baik	2	20%	
45% - 65 %`	Cukup	5	50%	
25 – 44 %	Kurang	3	30%	
<b>Jumlah</b>		10	100%	

Berdasarkan table di atas menunjukkan adanya peningkatan teamwork peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan model *Simulation Game*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria teamwork peserta didik tergolong **Cukup** Pada tahap ini penelitian melakukan refleksi terhadap keseluruhan pelaksanaan proses pemberian layanan kelompok dengan model *Simulation Game* mulai dari keberhasilan, hambatan yang dihadapi beserta cara untuk menanggulangnya. Tahap ini sangat berguna untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya.

Secara keseluruhan kegiatan layanan kelompok dengan model *Simulation Game* pada siklus I berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan yang telah disusun peneliti. Keadaan teamwork peserta didik pada siklus I ini tidak lepas dari adanya faktor dalam layanan bimbingan kelompok dengan model *Simulation Game*). Kendati demikian, terdapat beberapa hal yang menjadi catatan peneliti sebagai bahan perbaikan saat pelaksanaan di siklus 2.

Kategori	Pra Siklus		Siklus 1	
	f	%	f	%
Sangat Baik	0	0%	0	0%

Baik	8	31%	2	20%
Cukup	8	31%	5	50%
Kurang	10	38%	3	30%
Total	26	100%	10	100%

Pada siklus II, dilakukan lagi tindakan bimbingan kelompok dengan melibatkan peserta didik yang terlibat dalam Siklus I. Pada Siklus II ini, permainan yang digunakan adalah 'Moving Marble'. Pada tabel berikut merupakan hasil dari tindakan pada siklus II

Tingkat Persentase	Tingkat Kerjasama	Banyak Partisipan	Persentase Jumlah Partisipan	Rata-Rata Skor
82 % - 100 %	Sangat Baik	0	0%	76%
66% – 81 %	Baik	7	70%	
45% - 65 %`	Cukup	3	30%	
25 – 44 %	Kurang	0	0%	
<b>Jumlah</b>		10	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya teamwork peserta didik dengan adanya tindakan siklus II melalui layanan model *Simulation Game*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria teamwork peserta didik tergolong **tinggi**.

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%
Sangat Baik	0	0%	0	0%
Baik	8	31%	7	70%

Cukup	8	31%	3	30%
Kurang	10	38%	0	0%
Total	26	100%	10	100%

## PEMBAHASAN

Pemberian layanan bimbingan kelompok metode *Simulation Game* ini menggunakan 2 siklus untuk meningkatkan teamwork pengurus Osis SMPN 42 Semarang, dan pada setiap siklusnya, peserta memiliki peningkatan hasil pengolahan data berdasarkan observasi kondisi awal (pra tindakan) setelah pemberian layanan bimbingan kelompok, mendapat hasil dalam kategori **rendah** atau dalam persentasenya yaitu diangka 52% yang artinya setengah dari jumlah partisipan masih bisa dikatakan rendah dalam hal kerjasama. Terdapat adanya peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik dengan adanya tindakan siklus 1 melalui layanan metode *Simulation Game*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria kerjasama peserta didik tergolong **sedang**.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap keseluruhan pelaksanaan proses pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode *Simulation Game* mulai dari keberhasilan, hambatan yang dihadapi beserta cara untuk menanggulangnya. Tahap ini sangat berguna untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya.

Secara keseluruhan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan metode *Simulation Game* pada siklus I berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan yang telah disusun peneliti. Kondisi kerjasama peserta didik pada siklus I ini tidak lepas dari adanya faktor dalam layanan bimbingan kelompok dengan metode *Simulation Game*. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kerjasama peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan metode *Simulation Game*. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria kerjasama peserta didik tergolong **tinggi**. Proses pemberian layanan bimbingan kelompok model *Simulation Game* dalam upaya meningkatkan kerjasama pengurus Osis SMPN 42 Semarang berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu adanya **peningkatan** kerjasama mencapai indikator keberhasilan yang dituju. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Muji Rahayu (2017) yang menggunakan model simulation game dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyelesaian konflik siswa. Dari hasil penelitiannya, ditemukan bahwa Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali mengalami peningkatan. Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dominan dalam kategori tinggi sebanyak 10 responden (66,67%), kategori sangat tinggi sebanyak 2 responden (13,33%), dan kategori sedang sebanyak 3 responden (20%). Pietrofesa (Flurentin, 1992) menyebutkan bahwa "siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang dirinya (self knowledge) melalui diskusi dan interaksi dengan kelompok kecil. Sehingga dengan menerapkan game simulation dalam pemberian layanan kelompok pada peserta didik, akan ada banyak problematika peserta didik yang bisa diselesaikan.

## SIMPULAN

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat kerjasama peserta didik dalam proses bimbingan kelompok menggunakan metode *Simulation Game* dapat meningkat. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan membandingkan data akhir siklus. Dari data hasil angket kerjasama pada akhir siklus diperoleh kenaikan nilai yang signifikan, artinya layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *Simulation Game* memiliki peningkatan dengan hasil rata-rata pra siklus 52%, siklus I : 56 %, siklus II : 76%
2. Proses pemberian layanan bimbingan kelompok metode *Simulation Game* dalam upaya meningkatkan kerjasama peserta didik yang tergabung dalam OSIS SMPN 42 Semarang terdapat adanya **peningkatan** kerjasama dengan mencapai indikator keberhasilan yang dituju yaitu dimana terdapat peningkatan kerjasama peserta didik. Hal itu dibuktikan dengan grafik yang signifikan dari awal hingga proses akhir siklus 2 yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan rencana dan tindakan yang telah disusun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Juntika Nurishan. 2006. *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar dan Kehidupan*. Bandung: PT Reika Aditama
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal 163
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal 206
- Gregory Moorhead, Ricky W, Griffin. 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat
- Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 226/C/Kep/0/1993 tentang OSIS
- Toni, Indra Anggrio. 2019. *Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dalam membentuk Karakter Siswa di SMK negeri 2 Salatiga*. Satya Widya, 35(1), 54-61
- Suwarjo & Imania Eliasa. 2011. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra Publishing.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rukiyati, dkk. 2014. *Penanaman Nilai Karakter Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi Dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun IV, Nomor 2, Juni 2014.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Halaman 66
- Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson. 2014. *Contextual Teaching Learning*. Jakarta: Kaifa
- Saputra, Yudha M & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*. Jakarta: DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT. Halaman 40-53
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang. Halaman 3 dan 97
- Winkel W.S, Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi. Halaman 548

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 8
- Sukardi, Dewa Ketut. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rhineka Cipta. Halaman 48
- Narti, Sri. 2014. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Hal 26-27
- Hartinah, Siti. 2014. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama. Hal 25-30
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
- Tohirin. 2007. *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal 209
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana. Hal 26
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Tim Pusdatin Kemristekdikti RI. 2018. *Statistik Pendidikan Tinggi 2018*. Jakarta: Pusat Data Informasi dan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia