BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

Bab III membahas tentang langkah-langkah penelitian meliputi; pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, definis operasinal variabel, instrument penelitian, proses pengembangan instrumen, rancangan kegiatan *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawab pada mahasiswa, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui efektivitas *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa. Pendekatan yang digunakan memiliki karakteristik diantaranya yaitu penelitian mendeskripsikan masalah penelitian melalui sebuah deskripsi tentang kecenderungan atau sebuah kebutuhan akan penjelasan tentang hubungan antar variabel (Creswell, 2012, hlm. 13).

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan tujuan penelitian, guna menguji efektivitas *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa Departemen Fisika Angkatan 2015 UPI, maka peneliti menggunakan metode penelitian *quasi experiment,* yaitu rancangan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol/ mengendalikan variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experiment* tidak dilakukan penugasan random (*random assigment*), melainkan melakukan pengelompokkan subyek penelitian berdasarkan kelompok yang terbentuk sebelumnya (Azwar, 2008:112). Alasan peneliti menggunakan metode penelitian *quasi experiment,* yaitu karena peneliti tidak mungkin menempatkan subyek penelitian dalam situasi laboratorik murni yang sama sekali bebas dari pengaruh lingkungan sosial selama diberikan perlakuan ekperimental.

Sesuai dengan rancangan penelitian menggunakan metode *quasi experiment,* maka peneliti menggunakan desain penelitian *nonequivalent pretest-posttest control group design*, yaitu jenis desain yang biasanya dipakai pada

eksperimen yang menggunakan kelas-kelas yang sudah ada sebagai kelompoknya, dengan memilih kelas-kelas yang diperkirakan sama keadaan dan kondisinya.

Pada penelitian yang dilakukan, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan secara acak (*random*). Dua kelompok yang ada diberi *pretest*, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa program *Adventure Based Counseling* pada kelompok eksperimen dan bimbingan klasikal pada kelompok kontrol, dan terkakhir diberikan *posttest.* Alasan peneliti menggunakan *nonequivalent pretest-posttest control group design* adalah sebagai manipulasi, dimana peneliti menjadikan variabel bebas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peneliti, sehingga variabel lain dipakai sebagai pembanding yang bisa membedakan antara kelompok yang memperoleh perlakuan/ manipulasi dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan/manipulasi (kelompok yang memperoleh bimbingan klasikal).

Penelitian dilakukan untuk meningkatkan tanggung jawab pada mahasiswa yang berada pada katagori sedang dan mempertahankan tanggung jawab pada mahasiswa yang berada pada katagori tinggi. Penelitian menguji keefektifan *Adventure Based Counseling* pada mahasiswa yang mempunyai tanggung jawab pada katagori sedang dan melihat dampak perlakuan pada mahasiswa yang memiliki tanggung jawab pada katagori tinggi. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

KE	⟶	O1	X	O2
KK	⟶	O3	-	O4

(Sugiono,2010:116)

Keterangan

X : Program *Adventure Based Counseling*
\- : Bimbingan klasikal
O1,3 : *Pretest*
O2,4 : *Postest*
KE : Kelompok Eksperimen
KK : Kelompok Kontrol

B. Lokasi, Populasi dan Partisipan Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Gedung JICA UPI dan Lapangan Bareti Kampus UPI Bandung. Populasi pada penelitian yang dilakukan adalah mahasiswa Departemen Fisika (Pendidikan Fisika dan Fisika) Angkatan Tahun

2015. Hasil penyebaran angket *pretest* berjumlah 61 mahasiswa. Hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan populasi adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa Angkatan tahun 2015 berada pada masa peralihan remaja akhir ke dewasa awal dan mengalami tanggung jawab baru dari pelajar SMA/sederajat menjadi mahasiswa.
2. Mahasiswa Departemen Fisika dituntut untuk memiliki tanggung jawab yang tinggi sebagai penunjang profesi dan berkaitan dengan bidang kajian MIPA
3. Mahasiswa Departemen Fisika belum mendapatkan bimbingan terkait dengan tanggung jawab sebagai mahasiswa MIPA, sehingga peneliti mencoba menguji keefektifan salah satu teknik bimbingan dan konseling untuk meningkatka tanggung jawab mahasiswa.

Penarikan partispipan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan *stratified random sampling.* Partisipan yang diambil merupakan populasi yang heterogen dan terdiri atas strata atau lapisan yang homogen. Partisipan penelitian adalah sumber data untuk menjawab masalah penelitian. Penentuan partisipan disesuaikan dengan keberadaan masalah dan jenis data yang ingin dikumpulkan. Partisipan pada penelitian ialah mahasiswa Departemen Fisika Tahun Ajaran 2015 Universitas Pendidikan Indonesia yang teridentifikasi berada pada katagori sedang dan katagori tinggi. Tujuan intervensi pada mahasiswa yang memiliki tanggung jawab pada katagori sedang ialah untuk meningkatkan tanggung jawab. Keikutsertaan mahasiswa yang memiliki tanggung jawab tinggi untuk mempertahankan tanggung jawab serta melihat dampak atau keefektifan intervensi program *Adventure Based Counseling* pada mahasiswa yang memiliki tanggung jawab tinggi.

Adapun langkah-langkah untuk menentukan sampel pada penelitian yaitu: (1) memberikan *pretest* kepada mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015 yang bertujuan untuk mengetahui katagori tanggung jawab mahasiswa. Instrumen penelitian diberikan setelah melalui proses *judgment* oleh pakar/ahli dalam bidang bimbingan dan konseling serta ahli pengukuran. Sampel yang diperoleh pada penelitian sebanyak 12 mahasiswa yang memiliki tanggung jawab pada katagori sedang dan 12 mahasiswa berada pada katagori tinggi; (2) dari 24

mahasiswa dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; (3) kelompok eksperimen terdiri dari 6 mahasiswa yang berada pada katagori tanggung jawab tinggi (3 terdiri dari mahasiswa Pendidikan Fisika dan 3 terdiri dari mahasiswa Fisika Non Pendidikan) dan 6 mahasiswa berada pada katagori sedang (3 terdiri dari mahasiswa Pendidikan Fisika dan 3 terdiri dari mahasiswa Fisika Non Pendidikan); (4) kelompok kontrol terdiri dari 6 mahasiswa yang berada pada katagori tanggung jawab tinggi (3 terdiri dari mahasiswa Pendidikan Fisika dan 3 terdiri dari mahasiswa Fisika Non Pendidikan) dan 6 mahasiswa berada pada katagori sedang (3 terdiri dari mahasiswa Pendidikan Fisika dan 3 terdiri dari mahasiswa Fisika Non Pendidikan).

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian memuat dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas pada penelitian adalah program *Adventure Based Counseling* (ABC), sedangkan variabel terikat ialah tanggung jawab mahasiswa. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahasi masalah penelitian, maka istilah-istilah dalam penelitian dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Tanggung jawab *(responsibility)*

Secara operasional tanggung jawab merupakan kesediaan mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015 UPI untuk menanggung resiko dari sikap, perilaku, dan keputusan atas dasar orientasi pribadi dan sosial berdasarkan norma yang berlaku. Perilaku ditandai dengan 1) Usaha melaksanakan kewajiban dengan hasil kerja yang bermutu; 2) Kesediaan menanggung resiko; 3) Pengikatan diri pada tugas; 4) Memiliki Prinsip Hidup/Tujuan Hidup, 5) kedirian; dan 6) keterikatan sosial. Keenam aspek merupakan suatu totalitas. Aspek pertama adalah "usaha hasil kerja yang bermutu" menggambarkan proses terjadinya hasil kerja yang bermutu dari sebelum melaksanakan tugas. Adapun indikator dari usaha melaksanakan kewajiban dengan hasil kerja yang bermutu antara lain: 1) bertindak berdasarkan perhitungan dan perencanaan yang cermat; 2) memiliki dorongan yang kuat untuk melaksanakan tugas; 3) berusaha menyelesaikan tugas yang telah disanggupinya dengan sebaik-baiknya; 4) konsisten dalam kata dan perbuatannya; 5) berani memberi penjelasan tentang ide tindakan yang

dilakukan; 6) berusaha keras mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi; 7) berani mengakui ucapan dan perbuatan; 8) tahu batas kemampuan diri dan berterus terang menolak tugas yang diluar kemampuan; 9) siap melaksanakan tugas yang telah disepakati; 10) bekerja bukan semata-mata untuk kepentingan pribadi; 11) dalam setiap tindakan memperhitungkan akibatnya; 12) memahami dan menguasai tugas dan permasalahannya; 13) mau bekerja keras untuk mempertahankan prinsip yang dianutnya; 14) mampu menyimpan rahasia orang lain.

Aspek kedua adalah "kesediaan menanggung resiko", maksudnya individu menyadari betul bahwa tindakan-tindakan yang dilakukan sejak membuat keputusan. Indikator dari kesediaan menanggung resiko antara lain: 1) bersedia menanggung resiko atas tindakan dan keputusan yang telah diambil; 2) terikat untuk melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi tugasnya; 3) berusaha sekuat tenaga untuk memenuhi janji yang disepakati; 4) berani menanggung resiko atas perbuatannya.

Aspek ketiga adalah "pengikatan diri pada tugas", yaitu adanya suatu kesatuan yang tak terpisahkan antara diri individu dan tugas yang telah disepakati. Indikator dari pengikatan diri pada tugas antara lain: 1) tidak lari dari masalah yang dihadapi dan berusaha memecahkannya; 2) menyelesaikan tugas sampai tuntas; 3) merasa terikat pada tugas; 4) memberi pemberitahuan terlebih dahulu bila tidak dapat menepati janji; 5) bertindak sesuai dengan apa yang dikatakan dan direncanakan; 6) memiliki perilaku yang dapat dipercaya.

Aspek keempat "memiliki tujuan hidup" mencakup adanya prinsip yang dianut, memberi makna dalam hidupnya serta memiliki tujuan hidup yang jelas. Memiliki tujuan hidup merupakan landasan bagi tingkah lakunya dalam menuaikan tugas kewajibannya. Indikator dari memiliki tujuan hidup antara lain: 1) giat mencari makna hidup dari kegiatan sendiri maupun kegiatan bersama orang lain; 2) mempunyai tujuan hidup yang jelas; 3) bersikap dan bekerja berlandaskan prinsip tertentu.

Aspek kelima adalah "kedirian" mencakup kemampuan membuat keputusan secara mandiri. Selain itu sadar akan tugas kewajibannya, juga sadar akan hak-hak yang dimilikinya. Indikator dari kedirian antara lain: 1) berjuang

mempertahankan haknya; 2) berani mengambil keputusan secara mandiri; 3) pandai memelihara hubungan dengan orang lain; 4) berani mengoreksi diri.

Aspek keenam adalah "keterikatan sosial" dimana seorang individu bertindak berlandaskan sikap menghargai orang lain seperti menghargai dirinya sendiri, maka dalam membuat keputusan dan tindakannya dalam menyelesaikan tugas bertitik tolak pada norma-norma sosial yang bertujuan demi untuk kesejahteraan orang lain. Indikator dari keterikatan sosial antara lain: 1) menghargai orang lain seperti menghargai diri sendiri; 2) dalam mengambil keputusan tidak hanya mempertimbangkan kesejahteraan diri sendiri melainkan juga kesejahteraan orang lain dan masyarakat; 3) melaksanakan kewajiban sesuai dengan norma sosial dan sistem nilai pribadi; 4) menyadari sepenuhnya apa yang diperbuat; 5)bersedia menerima pendapat orang lain atas perbuatan yang telah dilakukan

2. *Adventure Based Counseling* (ABC)

Adventure Based Counseling merupakan aktivitas dan pengalaman terstruktur yang didesain untuk mengembangkan kohesi kelompok (*group decision*) melalui komunikasi dan kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan. *Adventure Based Counseling* digunakan untuk melaksanakan tugas-tugas yang mikrokompetitif dan mengandalkan interaksi kelompok sebagai teknik penyelesaian masalah. Permainan yang berisi tugas-tugas dirancang untuk diselesaikan dalam *setting* kelompok, mulai dari latihan-latihan ringan dan musah sampai pada tantangan yang rumit secara fisik dan mental (Alexander & Carlsen, dalam Samad 2007).

Adventure Based Counseling secara operasional didefiniskan sebagai serangkaian aktivitas konseling petualangan berbasis kelompok pada mahasiswa Departemen Fisika Tahun Angkatan 2015. Pada kegiatan terdapat transformasi pengalaman dari kegiatan yang diikuti mahasiswa melibatkan aktivitas kognitif, afektif dan konasi dalam suasana yang menyenangkan sebagai sumber belajar dengan tujuan untuk mengambangkan tanggung jawab.

Materi program *Adventure Based Counseling* yang diaplikasikan, disusun berdasarkan aspek-aspek yang mempengaruhi tanggung jawab individu. *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawab secara

operasinal dilakukan dengan proses dinamika kelompok. Program *Adventure Based Counseling* dilaksanakan dalam setting konseling kelompok melalui sesi pembentukan (*forming stage*), sesi pancaroba (*storming stage*), sesi pembentukan norma (*norming stage*) sesi kerja (*performing stage*) dan sesi terminasi (*adjourning stage*).

D. Pengembangan Instrumen Penelitian

Berdasarkan jenis data yang diperlukan pada penelitian maka dibutuhkan instrumen untuk mengukur tingkat tanggung jawab mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti rancangan program *Adventure Based Counseling.*

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen dikembangkan dari definisi operasional variabel. Instrumen berisi pernyataan-pernyataan tentang tanggung jawab mahasiswa yang merujuk pada enam aspek hasil penelitian Sukiat (1993). Instrumen menggunakan format *rating scale* model *Likert*. Adapun pengembangan instrumen disajikan pada Tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pengembangan Instrumen Penelitian Tanggung Jawab Mahasiswa

	Aspek yang membentuk tanggung jawab	Indikator	Pernyataan	No item
TANGGUNG JAWA	1. Usaha melaksankan kewajiban dengan hasil kerja yang bermutu	Bertindak berdasarkan perhitungan dan perencanaan yang cermat	Saya mempersiapkan Ujian (UTS dan UAS) dengan mengumpulkan semua materi untuk dipelajari	1
			Saya berusaha tidak mengganggu orang/kendaraan lain ketika berjalan di kampus	2
		Memiliki dorongan yang kuat untuk melaksanakan tugas	Saya berusaha meningkatkan IPK di atas standar minimal	3
			Saya berusaha menjaga kebersihan kelas	4
		Berusaha menyelesaikan tugas yang telah disanggupinya dengan sebaik-baiknya	Saya segera menyampaikan amanah yang diberikan kepada saya	5
			Saya memenuhi semua tuntutan pembelajaran dan perkuliahan agar mendapat nilai yang baik	6
		Konsisten dalam kata dan perbuatan	Saya berusaha hadir kuliah tepat waktu, walaupun dosen mengizinkan terlambat	7
			Saya berusaha menepati janji yang sudah saya sepakati	8

B		Berani memberi penjelasan tentang ide tindakan yang dilakukan	Saya berani menjelaskan tindakan yang saya lakukan	9
			Saya menyertakan sumber atau rujukan atas apa yang saya katakan	10
		Berusaha keras mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi	Saya mengajak teman-teman berdiskusi agar menemukan solusi dalam mengerjakan tugas kuliah	11
		Berani mengakui ucapan dan perbuatannya	Saya berani meminta maaf atas kesalahan yang saya lalukan dan berusaha untuk memperbaikinya	12
			Saya berani mengakui kelemahan ide yang saya ajukan agar mendapat masukan yang positif	13
		Tahu batas kemampuan diri dan berterus terang menolak tugas yang diluar kemampuan	Saya tidak memaksakan diri mengerjakan tugas sampai larut malam	14
			Saya menolak pembagian tugas yang tidak sesuai dengan kemampuan saya agar tidak menghambat kerja kelompok	15
		Selalu siap melaksanakan tugas yang telah disepakati	Saya menghadiri perkuliahan minimal 80% pada setiap mata kuliah Saya menghadiri perkuliahan minimal 80% pada setiap mata kuliah	16
			Saya akan mengerjakan tugas kelompok yang telah disepakati, walaupun tugas tersebut berat bagi saya	17

		Bekerja bukan semata-mata untuk kepentingan pribadi	Saya berpartisipasi dalam kegiatan kemahasiswaan untuk kemajuan Universitas	18
		Dalam setiap tindakan memperhitungkan akibatnya	Saya menyampaikan pendapat dengan sopan agar tidak menyinggung perasaan orang lain	19
			Saya tidak duduk-duduk di pintu, tangga, jalan, dan koridor kampus agar tidak mengganggu orang lain	20
		Berupaya memahami dan menguasai tugas dan permasalahannya	Saya membelajankan uang bulanan sesuai dengan anggaran	21
			Saya mencari sumber belajar lain untuk lebih mendalami materi perkuliahan	22
		Mau bekerja keras untuk mempertahankan prinsip yang dianutnya	Saya belajar dengan sungguh-sungguh agar semua cita-cita saya tercapai	23
			Saya menyiapkan keperluan dalam kegiatan yang akan saya lakukan agar berjalan dengan lancar dan sukses	24
		Mampu menyimpan rahasia orang lain	Saya tidak membicarakan keburukan (mempermalukan) orang lain, walaupun saya tidak menyukai orang tersebut	25
	2. Kesediaan menanggung	Bersedia menanggung resiko atas tindakan dan	Saya bangun lebih pagi agar tidak kesiangan masuk kuliah	26

	resiko	keputusan yang telah diambil	Saya menolak diajak bermain/bolos di jam kuliah, walaupun akan membuat teman saya kesal atau marah	27
		Terikat untuk melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi tugasnya	Saya menyisihkan waktu membaca buku untuk menyusun tugas	28
			saya melaporkan kegiatan yang saya ikuti pada orang tua	29
		Berusaha sekuat tenaga untuk memenuhi janji yang disepakati	Saya pergi lebih awal dalam setiap kegiatan	30
		Berani menanggung resiko atas perbuatannya	Saya tidak menonton TV sebelum tugas saya selesai, walaupun saya harus ketinggalan informasi	31
			saya membagi waktu antara bermain dan kegiatan di kampus, walaupun tampak kurang fleksibel	32
	3. Pengikatan diri pada tugas	Tidak lari dari masalah yang dihadapi dan berusaha memecahkannya	Saya akan berdiskusi dengan siapapun (dosen, teman, kakak angkatan) untuk menyelesaikan tugas kuliah	33
			Sebelum tugas saya selesai, saya tidak merencanakan kegiatan yang lain	34
		Menyelesaikan tugas sampai tuntas	Saya akan menyelesaikan tugas kelompok, walaupun teman-teman tidak ikut berpartisipasi	35

			Saya menyelesaikan segala kegiatan yang saya ikuti, walaupun sudah tidak dituntut untuk menyelesaikannya	36
		Merasa terikat pada tugas	Saya menjaga perilaku sesuai peraturan yang berlaku di kampus	37
			Saya ikut serta dalam kegiatan seminar yang berhubungan dengan kuliah untuk mengembangkan pengetahuan	38
		Memberi pemberitahuan terlebih dahulu bila tidak dapat menepati janji	Saya konfirmasi ketidakhadiran jika tidak dapat memenuhi janji	39
			Saya mengajukan surat permohonan izin kegiatan jika tidak dapat mengikuti kegiatan yang sudah disepakati	40
		Bertindak sesuai dengan apa yang dikatakan dan direncanakan	Saya belajar sesuai dengan jadwal belajar yang dirancang	41
			Saya mengembalikan buku perpustakaan sesuai dengan ketentuan yang berlaku	42
		Memiliki perilaku yang dapat dipercaya	Saya menjaga amanah yang diberikan kepada saya	43
	4. Memiliki prinsip hidup	Giat mencari makna hidup dari kegiatan	Saya mencoba menghayati manfaat tugas-tugas yang diberikan dosen	44

	atau tujuan hidup	sendiri maupun kegiatan bersama orang lain	Saya mencoba mengambil hikmah dari biaya kuliah yang mahal	45
		Mempunyai tujuan hidup yang jelas	Saya sudah menentukan apa yang akan saya lakukan setelah lulus kuliah	46
			Saya akan bekerja sesuai dengan bidang keilmuan saya	47
		Bersikap dan bekerja berlandaskan prinsip tertentu	Saya mengerjakan tugas sesuai aturan dan kesepakatan dosen	48
			saya menghindari plagiarisme/menyontek dalam bentuk apapun	49
	5. Kedirian	Berjuang mempertahankan haknya	Saya mencari dosen yang bersangkutan jika dosen terlambat masuk kelas sesudah waktu toleransi	50
			Saya mengikuti rekruitmen unit kegiatan mahasiswa (UKM) sesuai dengan prosedur yang belaku	51
		Berani mengambil keputusan secara mandiri	Saya memilih jurusan sesuai minat saya, walaupun tidak sesuai dengan keinginan orang tua	52
			Saya mengikuti kegiatan yang saya suka, walaupun orang tua melarang	53
		Pandai memelihara hubungan dengan orang	saya memberikan kesempatan teman untuk berbicara saat berdiskusi	54

		lain	Saya menyapa teman terlebih dahulu jika bertemu	55
		Berani mengoreksi diri	Saya membaca ulang tugas yang akan dikumpulkan	56
			Saya meminta pendapat teman setelah selesai presentasi	57
	6. Keterikan sosial	Menghargai orang lain seperti menghargai diri sendiri	saya tidak membohongi orang lain karena saya tidak suka dibohongi	58
			Saya menyampaikan terimaksih atas pemberian orang lain	59
		Dalam mengambil keputusan tidak hanya mempertimbangkan kesejahteraan diri sendiri melainkan juga orang lain dan masyarakat	Saya mengajukan tema makalah yang sesuai dengan kesepakatan kelompok	60
		Melaksanakan kewajiban sesuai dengan norma sosial dan sistem nilai pribadi	Saya tidak berpakaian ketat dan transparan sesuai dengan pedoman perilaku mahasiswa	61
			Saya meminta izin terlebih dahulu sebelum saya berbicara dalam forum diskusi	62
		Menyadari sepenuhnya	Saya mematikan/ silent HP selama perkuliahan	63

		apa yang diperbuat	Saya mengikuti organisasi mahasiswa untuk memperkuat kompetensi	64
		Bersedia menerima pendapat orang lain atas perbuatan yang telah dilakukan	Saya terbuka menerima kritikan atas presentasi saya	65
			Saya memperbaiki perilaku saya setelah memperoleh komentar dari teman-teman	66

2. Pedoman Skoring

Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sehingga menghasilkan item-item pernyataan memungkinkan jawaban bervariasi. Instrumen digunakan untuk mengukur tanggung jawab mahasiswa. Item pernyataan tanggung jawab mahasiswa menggunakan bentuk skala Likert. Semua item pernyataan bernilai positif dengan pilihan jawaban Tidak Pernah (TP) yang bernilai 1, Jarang (JR) bernilai 2, Kadang-Kadang (KD) bernilai 3, Sering (SR) bernilai, Selalu (SL) bernilai 5.

3. Penimbangan Instrumen *(Expert Judgment*), Uji Keterbacaan Instrumen dan Uji Bobot Skor

Penimbangan instrumen dilakukan untuk memperoleh item-item yang valid yang dapat mengukur tanggung jawab mahasiswa. Intrumen penelitian ditimbang oleh tiga pakar untuk dikaji dan ditelaah dari segi isi, redaksi kalimat, serta kesesuaian item dengan aspek-aspek yang akan diungkap (apakah item layak digunakan untuk mengungkap atribut yang dikehendaki oleh peneliti sebagai perancang instrumen).

Ketiga penimbang tersebut adalah Dr. Anne Hafina, M.Pd. dan Dr. Yusi Riksa Yustiana, M.Pd. yang merupakan pakar dalam bimbingan dan konseling serta Dr. Nurhudaya yang merupakan pakar dalam pengukuran (testing psikologis dan konstruksi tes).

Instrumen yang telah memperoleh penilaian dari ketiga pakar kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para penimbang. Setelah instrumen direvisi, kemudian dilakukan uji keterbacaan oleh lima responden (mahasiswa) untuk mengetahui apakah setiap item dapat dan mudah dipahami oleh responden.

Uji bobot skor berfungsi sebagai mengubah skala ordinal menjadi skla interval sehingga dapat diolah dengan statistik parametik dengan langkah-langkah sebagai berikut : *Pertama*. Menghitung frekuensi (f) jawaban responden pada setiap kategori. *Kedua.* Menentukan proporsi (p), yaitu dengan membagi setiap frekuensi dengan banyaknya subyek. *Ketiga.* Menentukan proporsi kumulatif (cp), yaitu proporsi suatu kategori ditam-bah dengan proporsi-proporsi kategori di kirinya. *Keempat*. Menentukan titik tengah pro-

porsi kumulatif (m-cp). *Kelima.* Nilai z diperoleh dengan membandingkan tabel z untuk masing-masing titik tengah prporsi kumulatifnya. *Keenam.* Penambahan suatu bilangan sedemikian hingga nilai z yang negatif menjadi satu. (Sappaile, 2013, hlm. 2-4)

4. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan *software Microsoft Excel* dan *software SPPS.* Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 3. Berdasarkan perhitunga, terdapat 4 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid atau gugur. Item tersebut adalah nomor 14, 16, 53, dan 55.

Untuk menguji konsistensi dan keterandalan hasil ukur instrumen, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach.* Hasil uji reliabilitas pada instrumen tanggung jawab dengan menggunakan *software SPSS* diperoleh koefisien *Alpha Cronbach* untuk angket tanggung jawab mahasiswa sebesar α= 0,931. Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiono (2010:149) yang disajikan pada Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2

Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0, 00 – 0, 199	Sangat rendah
0, 20 – 0, 399	Rendah
0, 40 – 0, 599	Sedang
0, 60 – 0, 799	Tinggi
0, 80 – 1,000	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil koefisien *Alpha Cronbach* yang diperoleh (α= 0,931) dan mengacu pada titik tolok ukur pada Tabel 3.2, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tanggung jawab mahasiswa memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

E. Rancangan Program *Adventure Based Counseling* (ABC) untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015 UPI

Tanggung jawab merupakan kompetensi diri individu yang memerlukan intervensi terencana dalam rangka mengubah perilaku yang kurang bertanggung jawab menjadi perilaku yang bertanggung jawab. Program *Adventure Based Counseling* sudah melalui uji kelayakan (*judgment)* oleh pakar program bimbingan dan konseling. Adapun program *Adventure Based Counseling* (abc) untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

1. Rasional

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012:5). Mahasiswa berada pada tahap remaja akhir atau dewasa awal. Fase dewasa awal merupakan fase yang menuntut seseorang membuat suatu komitmen pada diri individu, khususnya membuat pilihan tentang pernikahan, memiliki anak, memilih pekerjaan dan gaya hidup yang akan menentukan kondisi dan tempat dimana mereka bekerja nanti, Lerner (1983 : 554). Lebih lanjut, Hurlock (1991) mengemukakan karateristik perkembangan dewasa awal sebagai masa pengaturan, dimana fase dewasa awal seseorang mulai mengatur dan memiliki rasa tanggung tanggung jawab sebagai orang dewasa. Konsekuensi fase usia dewasa awal mulai dituntut untuk mempersiapkan diri menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan dalam melakukan penyesuaian diri secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap peran baru yang dimiliki, termasuk peran baru sebagai mahasiswa.

Mahasiswa memiliki peran dan tanggung jawab sebagai mahasiswa yakni; tanggung jawab ideologis sebagai pewaris utama perjuangan bangsa, maupun tanggung jawab profesional yang dipersiapkan untuk menjadi ahli dalam bidang-bidang tertentu agar dapat berperan aktif dalam pembangunan. Hal ini berkaca pada pernyataan yang selalu dibanggakan bahwa mahasiswa merupakan *agent of change* atau agen perubahan. Mahasiswa sebagai sosok

yang dapat mengemban tugas untuk membawa dan memberikan sumbangsih baik tenaga maupun pikiran pada masyarakat agar mengarah pada perkembangan yang lebih baik.

Pendidikan Tinggi memiliki karakteristik yang berbeda dengan sekolah lanjutan. Karakteristik utama dari Pendidikan Tinggi adalah kemandirian dan tanggung jawab, baik dalam pelaksanaan belajar mengajar, maupun dalam pengelolaan diri sebagai mahasiswa. Pendidikan Tinggi bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentigan bangsa (UU No 20 tahun 2014 pasal 5 tentang Pendidikan Tinggi). Pendidikan sebagai sarana dalam menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan pembentukan karakter budi pekerti. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan kepada peserta didik menurut Kemendiknas (2011) ialah tanggung jawab. Senada dengan Robert D. Reason dalam associate professor of Education at Iowa State University (2013) menyimpulkan pendidikan tinggi mempunyai peran untuk membangun lingkungan kampus yang mendukung mahasiswa bertanggung jawab atas keputusan dan tindakannya. Pendidikan tinggi mengupayakan mahasiswa berkembang menjadi manusia yang bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil penyebaran angket tanggung jawab mahasiswa pada tanggal 20 – 23 Juli 2016 di beberapa jurusan antara lain; Pendidikan Geografi, MRL, Ilmu Keolahragaan, Pendidikan Matematika, Matematka, Pendidikan Fisika, dan Fisika diperoleh hasil bahwa tanggung jawab mahasiswa berada pada katogori sedang dan tinggi. Semua mahasiswa dituntut memiliki tangung jawab penuh terhadap keputusan dan profesi yang akan diambil nantinya. Departemen Fisika merupakan salah satu Departemen yang memiliki tuntutan tanggung jawab tinggi sebagai mahasiswa MIPA.

Hasil angket angket tanggung jawab di Departemen Fisika angkatan tahun 2015 menunjukkan tanggung jawab mahasiswa berada pada katagori sedang dan tinggi. Angket disebar pada mahasiswa jurusan Pendidikan Fisika dan Fisika non Pendidikan sejumlah 61 mahasiswa. Mahasiswa yang berada

pada katagori tinggi sejumlah 38 mahasiswa dan 23 berada pada katagori sedang. Dari enam aspek tanggung jawab, secara rinci aspek tanggung jawab yang berada pada katagori sedang ialah aspek usaha melaksanakan hasil kerja yang bermutu, bersedia menanggung resiko atas tindakan yang dilakukan, pengikatan diri terhadap tugas yang telah disepakati, dan kemampuan membuat keputusan secara mandiri (kedirian).

Pada aspek usaha hasil kerja yang bermutu, indikator yang berada pada katagori sedang ialah berusaha keras mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi dan bekerja bukan semata-mata untuk kepentingan pribadi. Indikator menunjukkan bahwa mahasiswa kurang berusaha mencari jalan keluar jika mendapati masalah dalam menyelesaikan tugas. Indikator aspek kesediaan menanggung resiko yang berada pada katagori sedang ialah adanya ikatan untuk melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi tugasnya, berusaha sekuat tenaga untuk memenuhi janji yang disepakati, dan berani menanggung resiko.

Indikator aspek pengikatan diri terhadap tugas yang berada pada katagori sedang ialah tidak lari dari masalah yang dihadapi dan berusaha memecahkannya, menyelesaikan tugas sampai tuntas, dan bertindak sesuai dengan apa yang dikatakan dan direncanakan. Aspek kedirian menunjukkan indikator yang berada pada katagori sedang ialah berjuang mempertahankan hak yang dimiliki, berani mengambil keputusan secara mandiri, dan berani mengoreksi diri. Pada aspek keterikatan sosial menunjukkan katagori tinggi, namun untuk indikator menyadari sepenuhnya apa yang telah diperbuat, hasil perhitungan menunjukkan pada katagori sedang.

Adventure Based Counseling merupakan salah satu teknik untuk memfasilitasi pertumbuhan sosio-emosional dan pribadi serta perubahan perilaku, Ewert (dalam Kern dan David, 2012). *Adventure Based Counseling* atau konseling berbasis petualangan berakar dari tradisi filsafat "eksperiensial" yang diartikan sebagai "*learning by doing, with reflection"*, Glass (dalam Newes & Bandoroff, 2004:1). Belajar dengan "*eksperiensial*" didasarakan kepada keyakinan belajar merupakan hasil pengalaman individu secara langsung dan belajar yang terbaik terjadi jika melibatkan semua perasaan individu (*multiple sense*) secara aktif. Proses belajar yang baik terjadi ketika

intensitas keterlibatan fisik dan mental individu meningkat dan individu "menggunakan semua sistem sensorik dalam proses belajar dan perubahan".

Adventure Based Counseling merupakan suatu kombinasi antara belajar eksperiensial (*experiential learning*) dengan belajar di luar ruangan (*outdoor education*) yang menggunakan teknik-teknik konseling kelompok, Fletcher & Hinkle (dalam Cale, 2010:33). Lebih lanjut, Newes & Bandoroff (2004: 5) mengartikan *Adventure Based Counseling* sebagai suatu modalitas terapeutik yang menggabungkan berbagai manfaat dari aktivitas dan pengalaman petualangan dengan konseling yang lebih tradisional.

Secara keseluruhan, program-program *Adventure Based Couseling* memiliki tujuan meningkatkan kesadaran diri dalam berbagai domain. Pada penelitian yang dilakukan program *Adventure Based Counseling* mempunyai tujuan untuk meningkatkan tanggung jawab sebagai mahasiswa. Bandoroff (dalam Newes, 2004:8) mengemukakan aktivitas petualangan yang menyediakan umpan balik dan konsekuensi memberikan pembelajaran pasa peserta untuk mulai mengatur perilaku mereka sendiri.

Adventure Based Counseling dilakukan dalam suasana kelompok serta kegiatan-kegiatan/permainan kelompok untuk lebih merangsang kekritisan individu dalam mentransformasi pengalaman sebagai proses meningkatkan atau pengembangan pengetahuan yang diciptakan melalui transdormasi pengalaman serta mengefektifkan keadaan suatu kelompok dalam menghadapi suatu masalah.

Atas dasar pemikiran yang sudah dipaparkan, maka perlu dikembangkan serangkaian kegiatan yang terangkum secara sistematis dalam program *Adventure Based Counseling* sebagai layanan konseling kelompok untuk meningktakan tanggung jawab pada mahasiswa. *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawba mahasiswa disusun pada rancangan program intervensi yang direncanakan secara sistematis, terarah, dan terpadu sebagai upaya menigkatkan tanggung jawab. Penyusunan program intervensi didasarkan pada hasil *need assement*, yaitu program intervensi melalui *Adventure Based Counseling* dapat meningkatkan tanggung jawab pada mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015 UPI.

2. Tujuan Intervensi

Program *Adventure Based Counseling* pada penelitian secara umum bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab pada mahasiswa. Secara khusus program *Adventure Based Counseling* bertujuan untuk:

a. Meningkatkan sikap usaha dalam melaksanakan hasil kerja yang bermutu sesuai peran yang dimiliki (mahasiswa)
b. Meningkatkan sikap kesediaan menanggung resiko atas tindakan-tindakan yang dilakukan sejak membuat keputusan sebagai mahasiswa
c. Meningkatkan sikap pengikatan diri terhadap tugas yang telah disepakati sebagai mahasiswa
d. Mempertahankan sikap memiliki tujuan hidup yang mencakup prinsip serta makna dari tindakan yang dilakukan
e. Meningkatkan kemampuan membuat keputusan secara mandiri (kedirian) dan sadar akan tugas serta kewajiban sebagai mahasiswa
f. Mempertahankan sikap memiliki keterikatan sosial untuk kesejahteraan diri sendiri dan orang lain di lingkungan kampus

3. Asumsi Intervensi

Program *Adventure Based Counseling* didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

a. Partisipasi atau keikutsertaan individu dalam pembelajaran dan kegiatan dapat mengembangkan sikap tanggung jawab. (Gallini dan Moely, 2003; Prentie dan Robinson, 2010).
b. *Adventure Based Counseling* berisi serangkaian tugas, kegiatan atau latihan (*exercise*) yang sering disebut dengan elements. Elemen-elemen pada penelitian yang dilakukan difokuskan pada kemampuan kepemimpinan, seperti: *responsibility and solve problems*; dan keterampilan berkomunikasi seperti: *active listening, reflection, rephrasing, dan rapport* (Glass & Shoffner, 2001; dan Rajola, 2003)
c. *Adventure Based Counseling* menggunakan pendidikan eksperiensial dalam adegan *outdoor* dengan tujuan meningkatkan harga diri, kepercayaan terhadap orang lain, dan perilaku positif mahasiswa. (Glass, 2001).

d. Tujuan program *Adventure Based Counseling* adalah meningkatkan kemampuan untuk (a) percaya diri dan harga diri, (b)mengelola marah, (c) berperilaku tanggung jawab, (d) menantang perilaku yang tidak sesuai, (e) menghargai perbedaan individu, (f) berkomunikasi dengan orang lain, (g) memecahkan masalah, (h) percaya pada diri, orang lain dan kelompok, (i) memiliki kematangan sosial, dan (j) berpartisipasi dalam aktivitas fisik. (Carson, 1999)

4. Sasaran Intervensi

Intervensi diberikan kepada mahasiswa Departemen Fisika meliputi Program studi Pendidikan Fisika dan Program studi Fisika Angkatan tahun 2015 yang memiliki tanggung jawab berada pada katagori sedang dan tinggi. Tujuan intervensi pada mahasiswa yang memiliki tanggung jawab pada katagori sedang ialah untuk meningkatkan tanggung jawab. Keikutsertaan mahasiswa yang memiliki tanggung jawab tinggi untuk mempertahankan tanggung jawab serta melihat dampak atau keefektifan intervensi program *Adventure Based Counseling* pada mahasiswa yang memiliki tanggung jawab tinggi.

5. Prosedur Pelaksanaan

Tahapan program intevensi *Adventure Based Counseling* dalam meningkatkan tanggung jawab pada mahasiswa adalah sebagai berikut:

1) Tahap awal pembentukan kelompok (*beginning a group/forming stage*)

Pada tahap awal pembentukan kelompok setiap anggota dibentuk dalam suatu kelompok serta pemaparan alasan kelompok tersebut dibentuk, untuk kepentingan apa, siapa anggotanya dan jumlahnya. Pada tahap awal dipaparkan mengenai kesepakatan kegiatan seperti peraturan kegiatan yang akan dilakukan dan batasan kegiatan (*setting limit*). Pada tahap awal anggota kelompok melakukan berbagai penjajagan terhadap anggota lainnya mengenai hubungan antar pribadi yang dikehendaki kelompok, sekaligus mencoba berperilaku tertentu untuk mendapatkan reaksi dari anggota lainnya. Bersamaan dengan tampilnya perilaku individu yang berbeda, secara perlahan, anggota kelompok mulai menciptakan pola hubungan antar sesama mereka. Pada tahap pertama secara berangsur-

angsur mulai diletakkan pola dasar perilaku kelompok, baik yang berkaitan dengan tugas-tugas kelompok maupun yang berkaitan dengan hubungan antar pribadi anggotanya.

Pada tahap awal pembentukan kelompok hubungan satu dengan yang lainnya masih terlihat kaku, namun pada umumnya setiap individu senang memperhatikan rasa *aku*nya. Pada kondisi awal pembentukan kelompok yang masih diliputi kekakuan, kelompok belum mampu menghasilkan prestasi kerja yang bermakna. Kondisi akhir yang diharapkan terjadi dalam fase awal adalah hilangnya kekakuan dalam hubungan antar pribadi.

2) Tahap Transisi (*transition stage*)

Tahap kedua dari proses pembentukan kelompok, upaya memperjelas tujuan kelompok mulai nampak dengan peningkatan partisipasi peserta. Sadar atau tidak sadar, pada tahap transisi anggota kelompok mulai mendeteksi kekuatan dan kelemahan masing-masing anggota kelompok melalui proses interaksi yang intensif, ditandai dengan mulai terjadinya konflik antar anggota kelompok. Salah satu ciri dari fase transisi adalah dengan berbagai cara apapun anggotanya akan saling mempengaruhi satu sama lain.

Pada fase transisi mulai terlihat siapa anggota yang kuat dan siapa yang lemah, dan tanggung seberapa jauh tanggung jawab masing-masing anggota kelompok. Secara perlahan mulai terlihat karakteristik gaya kepribadian masing-masing anggota. Ada yang ingin menang sendiri, ada yang lebih suka mengalah, ada pula yang mudah tersinggung dan kecewa lantas menarik diri. Pada fase transisi semua anggota sudah mulai mengenal siapa dirinya dan siapa orang lain dalam kelompok, mulai terlihat tanggung jawab setiap peserta yang diserahi tugas sebagai pemimpin kelompok, siapa pemikir, siapa pelaksana dan lain sebagainya. Peran setiap anggota kelompok mulai jelas.

Tahap transisi atau pancaroba merupakan fase yang paling panjang perjalanan waktunya dalam proses pertumbuhan sebuah kelompok. Pada fase transisi melalui berbagai bentuk konflik dan kerjasama, muncul

kesadaran dan pemahaman setiap anggota kelompok tentang adanya aspek-aspek kepribadian yang unik dalam hubungan antar manusia. Seberapa jauh kemampuan anggota kelompok mengakomodir perbedaan-perbedaan yang akan menentukan tinggi-rendahnya tingkat efektivitas kelompok.

Pada tahap transisi, konflik masih berjalan, namun anggota kelompok mulai melihat karakteristik kepribadian masing-masing secara mendalam. Memahami mengapa terjadi perbedaan dan konflik dan tanggung jawab yang disesuiakan dengan peran masing-masing angota kelompok. Adanya pemahaman tentang dinamika kelompok, ikatan (*cohesi*), rasa percaya (*trust*), rasa keengganan dan keraguan anggota kelompok mulai terkikis, diantara anggota kelompok serta kepuasan hubungan dan konsesus diantara anggota kelompok dalam pengambilan keputusan meningkat, anggota kelompok mulai merasakan perlunya tanggung jawab masing-masing peserta dan perilaku yang boleh atau tidak boleh dilakukan dalam pergaulan kelompok atau norma kelompok. Tujuannya ialah agar kelompok bisa bekerja secara efektif dan efisien dalam memecahkan masalah dan tugas yang dihadapi bersama.

Kondisi terakhir yang diharapkan dari pembentukan norma adalah berkembangnya tanggung jawab setiap peserta dalam kelompok sebagai tujuan pemecahan masalah dan penyelesaian perkerjaan kelompok. Kegiatan berupa adanya kesepakatan bersama anggota kelompok tentang norma berperilaku, baik lisan maupun tertulis. Seluruh anggota kelompok sudah tahu apa yang tidak boleh dan tidak pantas dilakukan dalam pergaulan kelompok. Setiap tugas dan peran masing-masing anggota harus dimainkan dalam penyelesaian pekerjaan kelompok. Kelompok akan berjalan secara fungsional dan sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota.

3) Tahap kerja (*performing stage*)

Tahap kerja kelompok sudah dibekali dengan suasana hubungan kerja yang harmonis antara anggota yang satu dengan yang lainnya. Norma kelompok telah disepakati. Tujuan dan tugas kelompok serta peran masing-masing anggota kelompok telah jelas, kesadaran tanggung jawab masing-

masing peserta telah dipahami, perbedaan pendapat ditolerir, inovasi berkembang (*ibid*), produktivitas kinerja meningkat, rasa keengganan dan keraguan anggota kelompok mulai terkikis (*trust*) diantara anggota kelompok. Iklim kelompok yang sesuai dengan perencanaan merupakan sinergi kelompok sehingga kelompok mampu menampilkan prestasi kerja yang optimal.

4) Tahap terminasi (*termination stage*)

Tahap terminasi diarahkan untuk lebih mengenal diri sendiri, angggota kelompok yang lain serta mengintegrasikan pengalaman-pengalaman yang didapatkan dari tahap awal (*beginning stage*) hingga tahap kerja (*performing stage*). Selanjutnya menurut Gladding pada tahap terminasi diarahkan untuk merencanakan dan menindaklanjuti (*follow up*) pengalaman-pengalaman yang didapat dari rangkaian kegiatan yang telah dilewati (Rusmana, 2009:101). Pengalaman-pengalaman yang diperoleh ditransfromasikan dalam bentuk tindakan nyata yang diharapkan dan diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Mengorganisasikan proses evaluasi dalam kegiatan kelompok dapat dilakukan dengan metode Socrates (*socratic method*). Metode socratic terdiri atas empat langkah kegiatan yaitu: a) eksperientasi (*experience*); b) identifikasi (*identify*); c) analisis (*analyze)*; d) generalisasi (*generalize)*, (Rusmana, 2009:162).

a) Fase ekperientasi adalah fase dimana kelompok melakukan kegiatan yang diarahkan pada upaya memfasilitasi kelompok untuk mengekspresikan respon baik secara kognitif, afektif dan psikomotor terhadap suatu rangsangan yang sesuai dnegan skenario yang sebelumnya telah ditetapkan.
b) Fase identifikasi adalah fase dimana kelompok melakukan identifikasi terhadap pengalaman yang didapat selama mengikuti kegiatan
c) Fase analisis adalah fase dimana kelompok diberi kesempatan untuk merefleksikan pengalaman yang didapat dari kegiatan dengan kondisi nyata yang sedang dihadapi. Hasil dari refleksi dapat digunakan bahan

untuk merumuskan tindakan-tindakan perbaikan diri dan memunculkan perilaku yang diharapkan.

d) Fase generalisasi adalah fase dimana kelomook diarahkan untuk membuat rencana perbaikan diri.

Rencana Operasional

Pelaksanaan program *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa dilakukan di ruang kelas gedung Jica UPI dan Lapangan Bareti kampus UPI. Agenda kegiatan operasinal kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3

Rancangan Operasinal Program *Adventure Based Counseling* untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Mahasiswa Departemen Fisika Angakatan Tahun 2015

Kegiatan	Tujuan	Metode	Materi	Indikator keberhasilan
Sesi 1 Tahap awal Pengarahan	a. Mahasiswa siap melaksanakan kegiatan yang akan diikuti sesuai dengan kesepakatan b. Mahasiswa mengetahui siapa saja yang ikut dalam kegiatan	Ceramah dan diskusi	Perkenalan (peneliti dan subyek peneliti), dan pengarahan kegiatan	a. Mahasiswa mampu menyebutkan kegiatan serta tujuan kegiatan yang akan dilakukan b. Mahasiswa mengetahui pelaksanaan

				kegiatan inti dan persiapan yang harus disiapkan
Sesi 2 Kegiatan outdoor Tahap pembentukan kelompok *(beginning a group / forming stage)*	a. mengenal lebih jauh identitas kelompok b. mengetahui identitas anggota kelompok c. meningkatkan keakraban antar anggota kelompok	Simulasi dengan metode *movement*	a. Bola berantai b. Keluarga satwa	Mahasiswa dapat berkenalan dengan kelompok, mengetahui identitas kelompok, dapat saling percaya dengan anggota kelompok Mahasiswa membentuk kelompok tanpa keterpaksaan dan menerima anggota kelompok
Tahap transisi (*transition stage*)	a. Menguji kesiapan anggota kelompok dalam megikuti kegiatan	Simulasi dengan metode *movement*	Susun baris	Mahasiswa dapat melakukan relasi dengan baik sesama anggota kelompok,

	b. Mengetahui keberagaman anggota kelompok c. Anggota kelompok mampu menempatkan diri dengan cepat dan tepat sesuai dengan ciri diri yang diperintahkan oleh instruktur d. Anggota kelompok mampu lebih meningkatka partisipasi diri			dapat menyusun baris dengan cepat, tidak berulang, dan tepat.
Kegiatan Kerja *(performing stage)*	a. Mahasiswa menunjukkan usaha hasil kerja yang bermutu sesuai dengan tugas yang	Metode *Experiential*	*a. Paper craft battle*	a. Mahasiswa dapat menyelesaikan *paper craft* (bangun 3D)

	diterima b. Mahasiswa bersedia menanggung resiko atas tindakan-tindakan yang dilakukan sejak membuat keputusan sebagai mahasiswa	Metode *Experiential*	b. Kendala penjualan	dengan cepat, tepat, menunjukkan kerjasama team, dan strategi yang tepat dengan keterbatasan alat yang dimiliki. b. Mahasiswa mampu menyebutkan kendala yang muncul dalam pengambilan keputusan, mengetahui mengapa selalu ada

				resiko dalam pengembilan keputusan serta bersedia menerima resiko atas keputusan yang sudah diambil
	c. Mahasiswa memiliki perilaku atau prinsip pengikatan diri terhadap tugas yang telah disepakati sebagai mahasiswa	Metode *Experiential*	c. Seberapa jelikah kita?	c. Mahasiswa mampu menyebutkan secara rinci ciri-ciri barang yang dimilikinya, memahami hak dan kewajiban yang dimiliki,

				berusaha menyelesaikan tugas yang menjadi kewajibannya
Refleksi	a. Mencermati serta megerti perasaan orang lain yang diajak bekerjasama b. Dampak latar belakang atau sikap seseorang bagi persepsinya terhadap suatu obyek atau kejadian c. Merefleksikan semua pengalaman yang dialui peserta dalam meningkatkan tanggung jawab meliputi hasil kerja	*Feedback exercise*	Diskusi dan ceramah Serta lembar evaluasi	Mahasiswa mampu menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, menyebutkan kegiatan yang berhasil atau tidak berhasil serta alasannya (hal-hal yang mendukung keberhasilan atau kegagalan), mampu menyebutkan pembelajaran dari setiap kegiatan yang sudah dilakukan

	yang bermutu, pengikatan diri terhadap tugas, dan kesediaan menanggung resiko.			
Sesi 3 Tahap awal Permainan ground game dan pemanasan				
Tahap inti	a. Mahasiswa memiliki tujuan hidup yang mencakup prinsip serta makna dari tindakan yang dilakukan	Metode *Experiential* Permaianan yang sesuai dengan tujuan serta aturan permaian	*a. Road to goal*	a. Mahasiswa mampu menyebutkan tujuan kegiatan, mencapai garis finish (berusaha mencapai tujuan) dengan

	b. Mahasiswa memiliki kemampuan membuat keputusan secara mandiri (kedirian) dan sadar akan tugas serta kewajiban sebagai mahasiswa	Metode *Experiential* Permaianan yang sesuai dengan tujuan serta aturan permaian	b. Kapal karam	keterbatasan yang dimiliki, kreatif dalam melaksanakan kegiatan, kerjasama *team*, b. Mahasiswa dapat mengambil keputusan dengan cepat, mandiri, serta mempunyai alasan yang tepat dan penuh perhitungan dalam pengambilan keputusan

	c. Mahasiswa memiliki keterikatan sosial untuk kesejahteraan diri sendiri dan orang lain di lingkungan kampus	Metode *Experiential* Permaianan yang sesuai dengan tujuan serta aturan permaian	c. Permainan Lilin	c. Mahasiswa mampu bekerjasama dengan anggota kelompok, mencapai garis finish dengan menyalakan lilin di alam terbuka, dan saling mengharagi usaha dan kerja anggota kelompok
Refleksi	a. Mencermati serta megerti perasaan orang lain yang	*Feedback exercise*	Diskusi dan ceramah Serta lembar evaluasi	Mahasiswa mampu menyebutkan kegiatan apa saja

	diajak bekerjasama b. Dampak latar belakang atau sikap seseorang bagi persepsinya terhadap suatu obyek atau kejadian c. Merefleksikan semua pengalaman yang dialui peserta dalam meningkatkan tanggung jawab meliputi keterikatan sosial, memiliki prinsip/tujuan hidup, dan kedirian peserta.			yang sudah dilakukan, menyebutkan kegiatan yang berhasil atau tidak berhasil serta alasannya (hal-hal yang mendukung keberhasilan atau kegagalan), mampu menyebutkan pembelajaran dari setiap kegiatan

Secara lebih rinci aturan permaian adalah sebagai berikut:

1. Tahap awal pembentukan kelompok (*beginning a group/forming stage*)

Pada tahap awal pembentukan kelompok setiap anggota dibentuk dalam suatu kelompok serta pemaparan alasan kelompok tersebut dibentuk, untuk kepentingan apa, siapa anggotanya dan jumlahnya. Pada tahap awal dipaparkan mengenai kesepakatan kegiatan seperti peraturan kegiatan yang dilakukan dan batasan kegiatan (*setting limit*). Pada tahap awal anggota kelompok melakukan berbagai penjajagan terhadap anggota lainnya mengenai hubungan antar pribadi yang dikehendaki kelompok, sekaligus mencoba berperilaku tertentu untuk mendapatkan reaksi dari anggota lainnya. Bersamaan dengan tampilnya perilaku individu yang berbeda, secara perlahan, anggota kelompok mulai menciptakan pola hubungan antar sesama mereka. Pada tahap pertama secara berangsur-angsur mulai diletakkan pola dasar perilaku kelompok, baik yang berkaitan dengan tugas-tugas kelompok maupun yang berkaitan dengan hubungan antar pribadi anggotanya.

Pada tahap awal pembentukan kelompok hubungan satu dengan yang lainnya masih terlihat kaku, namun pada umumnya setiap individu senang memperhatikan rasa *aku*nya. Pada kondisi awal pembentukan kelompok yang masih diliputi kekakuan, kelompok belum mampu menghasilkan prestasi kerja yang bermakna. Kondisi akhir yang diharapkan terjadi dalam fase awal adalah hilangnya kekakuan dalam hubungan antar pribadi. Selanjutnya, materi kegiatan untuk meningkatkan tanggung jawab pada mahasiswa yang termasuk tahap awal adalah sebagai berikut:

a. Bola berantai.

Tujuan dari kegiatan bola berantai adalah untuk membantu mahasiswa dalam: (1) mengenal lebih jauh identitas kelompok; (2) mengetahui identitas anggota kelompok; (3) meningkatkan keakraban antar anggota kelompok. Metode dan teknik yang digunakan adalah simulasi, diskusi dan *self-exploration.* Tujuan kegiatan bola berantai akan tercapai ditandai dengan (1) anggota kelompok mampu melakukan penjagaan tanpa keraguan terhadap anggota kelompok lainnya mengenai deskripsi/menyebutkan identitas diri dengan lantang atau "*siapa saya*"; (2) anggota kelompok dapat menyebutkan

identitas anggota kelompok lain atau "*siapa teman saya*" secara tepat sesuai dengan identitas yang telah dideskripsikan anggota dari anggota kelompok lain; (3) anggota kelompok mampu mendeskripsikan identitas anggota kelompok dengan cepat tanpa keraguan. Jika angggota kelompok sudah mampu mendeskripsikan identitas peserta lain dengan tepat maka peserta sudah siap untuk membentuk kelompok sesuai dengan permainan selanjutnya.

b. Keluarga Satwa

Tujuan dari kegiatan keluarga satwa adalah untuk membantu mahasiswa dalam: (1) terbentuk kelompok secara alami (2) mahasiswa menerima anggota kelompok apa adanya. Metode dan teknik yang digunakan adalah simulasi, diskusi dan *self- exploration.* Tujuan kegiatan keluarga satwa akan tercapai ditandai dengan (1) terbentuknya kelompok secara natural dengan cara menirukan suara sesuai nama kelompok. Pada permainan ground game keluarga satwa, peneliti menggunakan permianan keluarga satwa sekaligus sebagai pembentukan kelompok. Peneliti akan menyediakan gulungan kertas yang peneliti sembunyikan di area tempat bermain. Gulungan kertas berisi nama hewan yang akan menjadi nama kelompok. Setiap mahasiswa nantinya akan mencari anggota kelompok dengan menggunakan suara dari nama hewan yang ada di gulungan kertas yang ditemukan. Tujuan dari kegiatan keluarga satwa ialah untuk pengakraban, keterbukaan dalam melakukan kegiatan serta pembentukan kelompok permainan.

2. Tahap Transisi

Tujuan tahap transisi ialah menampakkan upaya peningkatan partisipasi dari peserta dan pengurangan resistensi. Peserta diarahkan untuk mendeteksi dan sadar mengenaui tujuan kegiatan sehingga rasa keengganan dan keraguan dalam mengikuti kegiatan mulai terkikis. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Susun baris. Tujuan kegiatan susun baris adalah membantu mahasiswa dalam: (1) menguji kesiapan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan; (2) mengetahui keragaman anggota kelompok. Metode dan teknik yang digunakan ialah simulasi, diskusi dan self-exploration. Pada kegiatan susun baris, tujuan kegiatan akan tercapai ditandai dengan (1) anggota kelompok

mampu menempatkan diri dengan cepat dan tepat sesuai dengan ciri diri yang diperintahkan oleh instruktur, (2) anggota kelompok mampu lebih meningkatkan partisipasi diri; (3) anggota kelompok menurunkan resistensi terhadap aktivitas kelompok yang diikuti; (4) rasa keengganan dan keraguan anggota kelompok mulai terkikis; (5) adanya "*full body contact"* diantara anggota kelompok; (6) adanya perilaku anggota kelompok yang saling mempengaruhi satu sama lain dan mulai mengenali "*siapa dirinya"* dan *"siapa orang lain".*

3. Tahap Kerja *(Performance Stage)*

Tahap kerja kelompok sudah dibekali dengan suasana hubungan kerja yang harmonis antara anggota yang satu dengan yang lainnya. Norma kelompok telah disepakati. Tujuan dan tugas kelompok serta peran masing-masing anggota kelompok telah jelas, kesadaran tanggung jawab masing-masing peserta telah dipahami, perbedaan pendapat ditolerir, inovasi berkembang (*ibid*), produktivitas kinerja meningkat, rasa keengganan dan keraguan anggota kelompok mulai terkikis (*trust*) diantara anggota kelompok. Iklim kelompok yang sesuai dengan perencanaan merupakan sinergi kelompok sehingga kelompok mampu menampilkan prestasi kerja yang optimal. Pada tahap kerja, kegiatan-kegiatan yang diberikan sudah menitikberatkan untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa beserta aspek-aspeknya. Materi kegiatan untuk meningkatkan tanggung jawab adalah sebagai berikut:

a. *Papercraft battle*

Tujuan kegiatan *Papercraft battle* ialah untuk : meningkatan sikap usaha melaksanakan hasil kerja yang bermutu dan meningkatkan kretaivitas mahasiswa menyelesaikan tugas yang disanggupi dengan keterbatasan yang dimiliki. Tujuan kegiatan *Papercraft battle* akan tercapai ditandai dengan (1) mahasiswa menyelesaikan permainan atau tantangan yang diberikan (menyelesaikan membuat benda tiga dimensi dengan pola yang sudah disediakan), (2) mahasiswa berusaha menyelesaikan tugas yang dimiliki dengan hasil yang terbaik dan, (3) berpikir kreatif untuk menyelesaikan tugas dengan keterbatasan alat yang dimiliki.

Prosedur

Mahasiswa yang sudah terbagi menjadi beberapa kelompok secara random diberikan sebuah bahan papercraft dengan design yang berbeda. Kelompok ganjil diberikan gunting, dan kelompok genap diberikan lem. Setiap kelompok diminta untuk merangkai papercraft dengan peralatan yang ada. Mahasiswa hanya boleh menggunakan peralatan dan bahan yang diberikan oleh instruktur. Waktu yang diberikan disesuaikan dengan kesulitan papercraft.

Evaluasi

Setelah selesai, setiap perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan dan menunjukkan imaginasinya terhadap hasil rangkaian papercraftnya. Mahasiswa kemudian diminta penjelasan mengenai tugas setiap anggota kelompok. Tahap terakhir permainan papercraft, peserta diminta memberikan alasan mengapa mahaiswa yang menjadi perwakilan diminta untuk presentasi di depan. Seteah semua kelompok selesai mempresentasikan, setiap kelompok diminta untuk menilai hasil karya mereka dan juga menilai hasil karya kelompok lain dengan keterangannya.

b. Kendala penjualan

Tujuan kegiatan "kendala penjualan" ialah untuk meningkatkan : (1) kesadaran mahasiswa bahwa dalam setiap tindakan akan ada resiko yang diterima, (2) mahasiswa memiliki sikap bersedia menanggung resiko atas tindakanyang dilakukan sejak membuat keputusan. Tujuan kegiatan "kendala penjualan" akan tercapai ditandai dengan (1) mahasiswa mampu menyadari bahwa dalam setiap tindakan akan ada resiko yang ditanggung masing-masing, (2) mahasiswa mampu menyebutkan kendala dan resiko dalam kegiatan yang akan dilakukan (berjualan).

Prosedur

Seluruh peserta diminta membuat lingkaran besar. Trainer menyiapkan kartu indeks 3 X 5 yang sudah dutulisi dengan point-point kendala yang yang mungkin muncul pada situasi berlangsungnya penjualan. (sedangkan satu muka lainnya dibiarkan kosong). Peserta mengambil selembar kartu dari bungkusan dan membaca kendala-kendala tersebut dengan nyaring (contohnya " saya yakin harga daganganmu tampak lebih tinggi daripada harga asli

pemasoknya"). Peserta yang ditunjuk menggunakan permainan pesan berantai, dan bagi yang salah dalam permainan pesan berantai maka peserta tersebut adalah peserta yang ditunjuk untuk mengambil kartu. Peserta diminta merespon tulisan yang diikuti dengan kritik dari trainer dan memancing peserta untuk lainnya untuk merespon yang berujung pada sebuah pembahasan.

Evaluasi

1. Apa yang anda rasakan saat berada pada keadaan yang menuntut penuntasan persoalan dengan segera?
2. Teknik pengungkapan "Ya" atau "Ya, tapi.... " merupakan cara untuk mengatasi kendala. Lalu bagaimana untuk mengatasi kendala tersebut?
3. Melakukan persiapan dan mengantisipasi setiap kendala dalam pengambilan keputusan? Peserta diarahkan berpikir dengan status sebagai mahasiswa

c. Seberapa jelikah kita??

Tujuan kegiatan "seberapa jelikah kita?" ialah untuk membantu mahasiswa memiliki sikap pengikatan diri terhadap tugas yang telah disepakati serta adanya kesadaran mahasiswa dalam mengerjakan tugas bukan semata-mata selesai karena tuntutan melainkan karena kewajiban yang harus dikerjakan dengan optimal. Tujuan kegiatan "seberapa jelikah kita?" akan tercapai ditandai dengan ketelitian mahasiswa dalam menyelesaikan kegiatan dan keseriusan dalam mengerjakan tugas. Ketelitian ditandai dengan mahasiswa yang mengenali dengan jelas barang milik sendiri dengan jeli. Hal ini digambarkan bahwa mahasiswa benar-benar harus paham terhadap tugas dan kewajiban yang dimilki.

Prosedur

Peserta diminta membuat lingkaran besar. Trainer meminta salah satu mahasiswa untuk meminjamkan jam tangan milik peserta (pastikan bukan jam digital). Trainer hendak menguji kejelian barang miliki peserta. Dalam permainan ini, anggap saja jam milik salah satu peserta hilang, dan trainer menemukan jam tersebut. Sebelum trainer mengembalikan jam tangan, trainer ingin meyakinkan bahwa jam tersebut memang milik peserta tersebut. Pertanyaan yang diajukan ialah, apa merk?, apa warna jam tangan?, adakah

ciri-ciri khusus dari jam tangan tersebut? Angkanya ditulis dalam front roman atau Arab? Apakah terdapat tanggal/ hari? Dll

Evaluasi

Apakah peserta dapat menjawab semua pertanyaan. Point permainan ini ialah kebanyakan manusia tidak secara total dan akurat menjelaskan apa yang menjadi tugasnya dan kewajibannya.

Pertanyaan diskusi

1. Seberapa jeli kita dalam mengenal barang milik sendiri dan mengerjakan hal-hal yang menjadi tugas dan tanggung jawab kita?
2. Pernahkan anda mengerjakan sesuatu namun tidak tuntas?

d. *Road to goal*

Tujuan kegiatan "*road to goal*" ialah mempertahankan sikap usaha mahasiswa dalam mencapai tujuan yang harus dicapai. Mahasiswa yang mempunyai tujuan hidup harus berusaha mencapai tujuan hidup dengan cara kreativitas atau kemampuan yang dimiliki. Tujuan kegiatan akan tercapai ditandai dengan mahasiswa yang mampu mencapai garis finish dengan cara yang kreatif dan sesuai aturan permainan.

Pada permainan road to goal mahasiswa dalam satu kelompok diminta mencapai garis finish dengan menggunakan apapun yang melekat pada tubuh mereka. Garis sepanjang 10-15 meter dengan jumlah peserta 4 orang setiap kelompok. Peserta boleh menggabungkan apapun dengan benda yang menempel ditubuh peserta.

Evaluasi.

Tujuan kegiatan road to goal adalah untuk mencari makna hidup dari kegiatan yang dilakukan, mempunyai tujuan hidup yang jelas, bersikap dan bekerja berlandaskan prinsip tertentu. Mahasiswa harus mencapai tujuan garis finish dengan prinsip yang ditentukan oleh trainer.

e. Kapal karam

Tujuan kegiatan kapal karam ialah meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat keputusan secara mandiri (kedirian). Tujuan kegiatan akan tercapai ditandai dengan mahasiswa membuat keputusan untuk menentukan penumpang dalam kegiatan yang dilakuakn serta mempunyai alasan

yang dapat dipertahankan. Pada permainan kapal karam trainer menceritakan sebuah cerita tentang sebuah kapal berpenumpang 20 orang (penumpang terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan beragam pekerjaan dan usia) yang sedang melakukan sebuah perjalanan, namun ditengah lautan kapal tersebut mengalami kebocoran dan akan tenggelam. Dalam kapal tersebut hanya ada satu kapal penyelamat (skoci). Kapal penyelamat hanya mampu menampung 5 orang. Dari 20 orang, peserta diminta untuk memilih 5 orang yang harus diselamatkan serta alasan mengapa menyelamatkan 5 orang tersebut.

Daftar penumpang

1. Diri anda sendiri	2. Kakek-kakek
3. Nenek-nenek	4. Ayah beranak 4
5. Balita	6. Guru
7. Ibu hamil	8. Bidan
9. Anak-anak	10. Dosen
11. Dokter	12. Tentara
13. Petani	14. Polisi
15. Nelayan	16. Anak presiden
17. Polisi	18. Hakim
19. Mahasiswa	20. Pasangan hidup anda

Setelah mahasiswa selesai memilih, trainer malakukan random dengan permainan. Setiap kelompok ada yang mewaikili untuk mempresentasikan hasilnya.

Evaluasi

Dari permainan kapal karam yang dimainkan mahasiswa diajarkan untuk bagaimana dia berjuang mempertahankan haknya, berani mengambil keputusan secara mandiri, pandai memelihara hubungan dengan orang lain, dan mengoreksi diri apakah dia pantas untuk diselamatkan atau tidak.

f. Permainan lilin

Tujuan kegiatan permainan lilin ialah mempertahankan sikap keterikatan sosial mahasiswa untuk kesejahteraan diri sendiri dan orang lain. Mahasiswa yang bertanggung jawab ialah mahasiswa yang mampu menghargai orang lain seperti menghargai orang lain dengan segala kemampuan yang dimiliki. Tujuan kegiatan akan tecapai ditandai dengan : (1) mahasiswa yang mampu mencapai garis finish dengan membawa lilin di alam terbuka, (2) mahasiswa mampu bekerjasama

dengan baik dalam satu tim kelompok, (3) mahasiswa menghargai setiap usaha satu kelompok dan tidak menyalahka satu sama lain jika ada kegagalan.

Prosedur

Setiap peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap peserta dalam satu kelompok diminta untuk membawa lilin kecil dalam keadaan menyala, untuk menyulut lilin besar yang ada digaris finish, untuk lilin tetap menyala dibutuhkan kerjasama tim. Kelompok yang terlebih dahulu menyalakan lilin besar digaris *finish*, dialah yang menjadi pemenang.

Trainer membagi semua peserta menjadi beberapa kelompok. Masing-masing ketua kelompok memegang lilin kecil digaris star, sementara anggota yang lain menutupi dengan tangan atau tubuhnya, agar lilin tidak padam. Sambil menunggu aba-aba dari trainer, anggota yang lain menyusun strategi untuk menjagai lilin kecil agar tidak padam dalam perjalanan menuju garis finish.Kelompok yang lebih dahulu sampai digaris finish dan lebih dahulu menyalakan lilin besar, dialah yang menjadi pemenang.Permainan dilakukan ditengah lapangan dimana banyak angin yang membuat peserta kesulitan untuk membawa lilin tetap menyala, karena disini dibutuhkan kerja sama tim , kekompakan dan sekaligus strategi dalam menjaga lilin tersebut.

Evaluasi

Permainan ini mengajak semua peserta untuk saling menghargai dan kerja sama tim. Pesan moralnya setiap pekerjaan apabila dikerjakan secara tim, hasil yang kecil lama kelamaan apabila dikerjakan bersama akan menghasilkan sesuatu yang besar.

4. Tahapan terminasi (*Adjourning stage*)

Tahap terminasi merupakan tahap *effect of termination on individual* atau tahap dimana peserta menunjukkan hal-hal, kinerja yang terpikir dan terasa sebagai hasil dari pengalamannya dalam mengikuti refleksi dan aplikasi terhadap pengalaman, wawasan dan ketercapaian tujuan yang terbangun selama peserta mengikuti kegiatan.

a. Penghargaan positif. Tujuan dari kegiatan ialah membantu mahasiswa dalam (1) pentingnya mencermati serta mengerti perasaan orang lain yang diajak bekerjasama; (2) dampak latar belakang, persepsi, sikap seorang terhadap

suatu obyek atau kejadian; (3) merefleksi semua pengalaman yang dilalui peserta dalam meningkatkan tanggung jawab meliputi usaha melaksanakan hasil kerja yang bermutu, kesediaan menanggung resiko, pengikatan diri pada tugas, memiliki prinsip hidup/tujuan hidup, kedirian, dan keterikatan sosial. Metode dan teknik yang digunakan adalah simulasi, diskusi dan self exploration.

Tujuan kegiatan penghargaan positif akan tecapai ditandai dengan (1) anggota kelompk memahami maksud dari semua rangkaian kegiatan yang diikuti; (2) anggota kelompok mampu menggeneralisasikan pemahaman dari kegiatan yang diikutinya dengan munculnya pernyataan "*dari seluruh kegiatan yang saya ikuti diwaktu yang akan datang saya akan melakukan..... ".* (3) anggota kelompok mampu merumuskan hal-hal penting yang harus dilakukan dalam meningkatkan tanggung jawab; (4) keterbukaan dalam berkomunikasi dalam kelompok dan keluwesan dalam berinteraksi satu sama lain; (5) anggota kelompok memahami perbedaan pendapat dapat ditolerir; dan (6) menerima penilaian obyektif dari anggota kelompok lain terhadap diri sendiri.

F. Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

Evaluasi program *adventure based counseling* menitiberatkan pada efektivitas kegiatan. Kriteria evaluasi mengarah pada evaluasi mengarah pada evaluasi personel, proses, hasil dan evaluasi input. Evluasi personel adaah prosedur yang digunakan untuk menilai keefektifan konselor dan obeserver dalam mengimplementasikan kegiatan.

Evaluasi proses menekankan pada pelaksanaan konseling berbasis pengalaman yang memiliki ketepatan antara materi kegiatan, metode dan kompetensi tanggung jawab. Pada pelaksanaan konseling berbasis pengalaman yang menjadi bahan penilaian dalam mengembangkan tanggung jawab meliputi tiga komponen yaitu kedalaman saat mengajukan pertanyaan refleksi setiap kegiatan, hasil jurnal kegiatan konseling, dan hasil observasi. Evaluasi proses berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan yang ditekankan pada penilaian terhadap keterlibatan peserta saat mengikuti prosedur kegiatan dan keterlibatan peserta saat mengikuti kegiatan.

Evaluasi hasil diarahkan pada perubahan pemahaman dan perilaku yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan tanggung jawab mahasiswa. Selanjutnya evaluasi input menekankan masukan-masukan yang direncanakan dalam mencapai tujuan dan keberhasilan kegiatan, biaya yang diperlukan, kuantitas dan kualitas tenaga personel, fasilitas yang dibutuhkan dan waktu yang disediakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta bagaimana interaksi berbagai masukan/komponen dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi program *Adventure Based Counseling.*

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan pada penelitian ialah data tanggung jawab mahasiswa Departemen Fisika Angkatan tahun 2015. Teknik pengumpulan data menggunakan: 1) angket tanggung jawab, yaitu untuk melihat gambaran mengenai tanggung jawab mahasiswa; 2) studi pustaka, yaitu dengan membaca dan menelaah, memperlajari dan mengutip pendapat dari berbagai sumber sebagai pendukung analisis dan interpretasi.

G. Teknik Analisis Data

Data menganai tanggung jawab mahasiswa yang sudah dikatagorikan diberikan intervensi menggunakan program *Adventure Based Counseling* akan dianalisis dengan cara kuantitatif. Teknik analisis data dimulai dengan mengukur validitas isntrumen yang melibatkan pakar dalam bidang bimbingan dan konseling dan reliabilitas instrumen dengan melibatkan mahasiswa.

Teknik analisis data yang dugunakan adalah dengan menggunakan uji t atau *t-test*. Uji t merupakan pengujian perbedaan rata-rata yang biasa dilakukan oleh peneliti yang bermaksud mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dengan keadaan sesudah perlakuan diberikan (Furqon, 2009:174).

1. Kriteria gambaran umum Tanggung Jawab

   Gambaran umum tanggung jawab mahasiswa dibagi menjadi tiga kriteria, yaitu tanggung jawab tinggi, sedang, dan rendah, yang dapat dilihat pada Tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4

Katagorisasi Tanggung Jawab Mahasiswa

Kriteria Tanggung Jawab	Rentang
Tinggi	X > Min Ideal + 2. Interval
Sedang	Min Ideal + Interval < X ≤ Min Ideal + 2. Interval
Rendah	X ≤ Min Ideal + Interval

Sumber : (Sudjana, 1996:47)

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 3.4, maka kriteria tanggung jawab yang digunakan sebagai acuan dalam pengelompokkan skor tanggung jawab mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5

Kriteria Gambaran Umum Tanggung Jawab Mahasiswa

Kriteria Tanggung Jawab	Rentang
Tinggi	X > 228
Sedang	146 < X ≤ 228
Rendah	X ≤ 145

2. Uji hipotesis

Pertanyaan penelitian pada penelitian yang dilakukan tentang efektivitas *Adventure Based Counseling* (abc) untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa dilakukan dengan teknik uji *t* independen (*independent sample t-test*) melalui analisis data tanggung jawab sebelum dan sesudah mengikuti program intervensi. Teknik uji *t-test* dilakukan dengan cara membandingkan data *normalized gain*, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (diberi perlakuan dengan metode lain). Tujuan uji *t-test* adalah untuk memperoleh fakta empirik tentang efektivitas program *Adventure Based Counseling* (abc) untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa dibanding dengan "metode lain" yang diterima kelompok kontrol. Teknik pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan sofware *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

Prosedur pengujian pengaruh treatmen adalah sebagai berikut: *pertama*, menghitung data *normalized gain (N-Gain*) dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{posttest\text{-}pretest}{skor\ maksimal\text{-}\ pretest}$$ (Meltzer, 2002)

Kedua, menguji normalitas data *gains* kedua kelompok. Pengujian normalitas data *gains* dilakukan dengan statistik uji *Z Kolmogrov-Smirnov* (P>0,005) dengan menggunakan bantuan *SPSS*.

Ketiga, efektivitas program *Adventure Based Counseling* (abc) untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa menggunakan uji *t* independen (*independent sample t-test*) dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a) Hipotesis

Ho : μ eksperimen = μ kontrol

Program *adeventure based conseling* (abc) tidak efektif untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa

H1 : μ eksperimen > μ kontrol

Program *adeventure based conseling* (abc) efektif untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa

b) Dasar pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai *t hitung* dengan *t* tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan α= 0, 05.

Jika pengambilan keputusan berdasarkan nilai *t hitung*, maka kriterianya ialah terima H_0 jika ($t_{1-1/2}\ \alpha$ < t hitung < $t_{1-1/2}\ \alpha$), dimana $t_{1-1/2}\ \alpha$ didapat dari daftar tabel t dengan *dk* = ($n_1 + n_2 - 1$) dan peluang 1- ½ α. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak.

Jika pengambilan keputusan berdasarkan angka probabilitas (nilai *p*), maka kriterianya adalah:

Jika nilai *p* < 0, 05, maka H_0 ditolak

Jika nilai *p* > 0, 05, maka H_0 diterima

H. Langkah-langkah Penelitian

Prosedur dalam penelitian meliputi tiga tahap, yakni persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan pembuatan laporan penelitian. Persiapan penelitian meliputi pengukuran tingkat tanggung jawab mahasiswa (sebagai *pre test*), pengolahan data menjadi tanggung jawab mahasiswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan intervensi yang

meliputi pelaksanaan *Adventure Based Counseling* (ABC) dan *post test.* Pada tahap terakhir yakni pembuatan laporan penelitian, peneliti melaporkan setiap tahapan penelitian dari mulai persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan hasil penelitian dalam bentuk karya ilmiah (tesis).

1. Tahap persiapan
   a. Studi literatur berupa buku-buku yang membahas tentang tanggung jawab dan program *Adventure Based Counseling* yang merupakan salah satu teknik dari konseling kelompok
   b. Menentukan subyek penelitian. Teknik random sampling ditetapkan satu kelompok sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan program *Adventure Based Counseling*, sedangkan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol dengan perlakuan konvensional
   c. Berdiskusi dengan Kepala Departemen Fisika yang bertanggung jawab pada sunyek penelitian untuk melaksanakan eksperimen dengan menggunakan program *Adventure Based Counseling* pada mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015.
   d. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian berupa kuesioner tanggung jawab mahasiswa UPI untuk mengetahui mahasiswa yang akan menjadi subyek penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
   a. Pelaksanaan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tanggung jawab mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015.
   b. Pelaksanaan *Adventure Based Counseling* untuk meningkatkan tanggung jawab mahasiswa
      1) Menetapkan jadwal pelaksanaan program *Adventure Based Counseling* yang sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dengan subyek penelitian serta pertimbangan kegiatan kampus.
      2) Mengkondisikan kelompok yang sudah ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sehingga mahasiswa mengetahui dengan baik kegiatan yang diikuti.

3) Melaksanakan program *Adventure Based Counseling* kepada kelompok eksperimen yan dirancang sebanyak 2 sesi dalam enam paket perlakuan/treatmen

c. Observasi terhadap pelaksanaan *Adventure Based Counseling* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui apakah Program *Adventure Based Counseling* efektif untuk meningkatkan tangung jawab mahasiswa Departemen Fisika Angkatan Tahun 2015 UPI

d. Pelaksanaan tes akhir (*postest*) untuk mengetahui efektivitas program *Adventure Based Counseling* pada kelompok eksperimen dan perlakuan konvensional pada kelompok kontrol.

3. Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data

a. Mengolah skor tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*postest*) tanggung jawab mahasiswa.

b. Melakukan uji persyaratan statistik (keefektifan) tes awal (*pretest)* dan tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, melakukan analisis data dengan menggunakan uji *t-test* untuk mengatahui tingkat efektivitas sebelum dan sesudah perlakuan/treatmen, uji normalitas, homogenitas, dan melakukan uji *Gain Score* untuk mengetahui selisih antara skor posttest antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

c. Menyajikan dan membahas hasil penelitian

d. Menarik kesimpulan