

# Pengembangan *Adventure Based Counseling* untuk Meningkatkan Keterampilan *Problem Solving* Siswa

Nevo Halla Mufida<sup>1</sup>, Arbin Janu Setiyowati<sup>1</sup>, M. Ramli<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Bimbingan dan Konseling-Universitas Negeri Malang

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 03-07-2021

Disetujui: 03-08-2021

### Kata kunci:

*adventure based counselling;*  
*problem solving skills;*  
*vocational high school student;*  
*adventure based counselling;*  
*keterampilan problem solving;*  
*siswa SMK*

---

### Alamat Korespondensi:

Nevo Halla Mufida  
Bimbingan dan Konseling  
Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: nevo.halla.1801116@students.um.ac.id

---

## ABSTRAK

**Abstract:** Problem solving skills are life skills. The purpose of this research is to develop a guide for adventure-based counseling as a media in providing counseling services in schools. This study uses a Borg & Gall research and development approach, with 7 development steps. The data obtained in the form of quantitative and qualitative data. The research subjects are 2 material experts, 1 media expert and 2 potential users of the product. The results of the study showed an average index of product assessment was 2,6-3,25 with valid, useful, easy, and interesting validity so that it can be concluded that the developed guide meets the criteria for product acceptance.

**Abstrak:** Keterampilan *problem solving* merupakan *life skill*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan panduan *adventure-based counseling* sebagai salah satu media dalam pemberian layanan konseling di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan Borg & Gall, dengan tujuh langkah pengembangan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian yaitu dua orang ahli materi, satu orang ahli media dan dua orang calon pengguna produk. Hasil penelitian menunjukkan indeks rata-rata perolehan penilaian produk 2,6—3,25 dengan validitas tepat, berguna, mudah dan menarik sehingga dapat disimpulkan panduan yang dikembangkan memenuhi kriteria keberterimaan produk.

Setiap manusia tentu saja akan menghadapi masalah pada hidupnya, tidak menutup kemungkinan masalah juga akan dialami oleh anak-anak sekolah terutama pada jenjang pendidikan SMK. Menurut Panduan Operasional Pelaksanaan BK yang diterbitkan oleh (Kemdikbud, 2016) bahwa karakteristik siswa SMK yang berada pada usia 15—18 tahun salah satunya dapat dilihat pada aspek kognitif, yaitu berpikir logis, mampu untuk berpikir sebab akibat, mulai berpikiran secara luas sehingga akan berpikir secara ideal, dan egosentrisme. Selain itu, pada aspek perkembangan emosi yang semakin tidak menentu, tidak stabil dan cenderung memiliki emosi yang meledak-ledak sehingga cenderung ke arah negatif salah satunya disebabkan oleh berbagai masalah seperti kesulitan belajar, perilaku menyimpang dan juga pertemanan. Dari segi aspek perkembangan siswa SMK akan cenderung untuk mengalami masalah sebagai akibat dari interaksi mereka dengan lingkungan, serta tuntutan lingkungan terhadap mereka.

Salah satu keterampilan *life skill* yang harus dimiliki oleh setiap orang yaitu keterampilan *problem solving*. Carson (2007) menjelaskan arti dari *problem solving is how an individual uses previously acquired knowledge, skills, and understanding to satisfy the demands of an unfamiliar situation*. Keterampilan *problem solving* penting diajarkan kepada siswa SMK yang akan terjun ke masyarakat dan berinteraksi dengan lingkungan nantinya sehingga tidak menutup kemungkinan mereka akan mengalami masalah didalam hidupnya. Pada hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK SMK bahwa keterampilan *problem solving* perlu untuk diberikan kepada siswa SMK karena karakteristik siswa SMK yang cenderung mandiri dan tertutup sehingga mereka cenderung untuk seolah-olah mampu dalam menyelesaikan masalah mereka sendiri tanpa perlu bantuan orang lain, sehingga mereka akan meminta bantuan ketika masalah sudah membesar karena tidak terselesaikan. Kemudian berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa 11 dari 14 siswa membutuhkan keterampilan yang dapat membantu mereka untuk menyelesaikan masalah. Hal ini tentu saja membuktikan bahwa dari segi kognitif, emosi dan juga perilaku siswa SMK tidak menutup kemungkinan untuk mengalami masalah dan membutuhkan keterampilan *problem solving* yang akan membantu mereka.

Keterampilan *problem solving* dapat ditingkatkan salah satunya dengan bantuan guru BK di sekolah. Guru BK dapat memberikan layanan yang dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan *problem solving*, salah satunya dengan memberikan layanan konseling kelompok. *Many Client, especially adolescent, find it easier to discuss their problems openly in group counseling than in individual counseling* Ohlsen (1972). Pemilihan konseling kelompok dengan beberapa alasan yaitu pemberian layanan konseling lebih diutamakan pada jenjang SMK, kemudian konseling kelompok dapat membantu siswa untuk saling membantu, belajar dari pengalaman anggota lain dan kemungkinan perubahan yang didapatkan akan lebih optimal. Salah

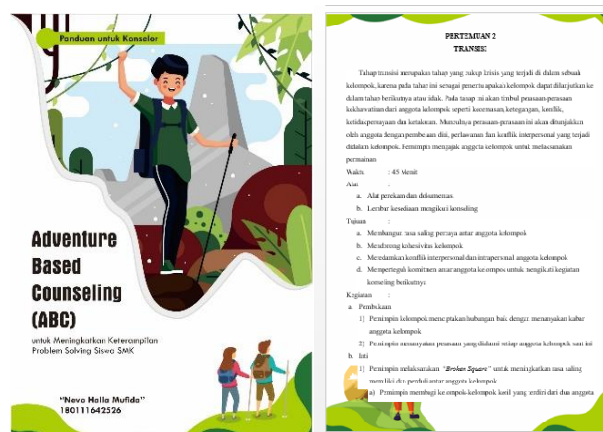
satu bentuk konseling kelompok yang dapat dilaksanakan pada jenjang SMK yaitu *Adventure Based Counselling*. *Adventure Based Counselling* merupakan program yang dapat membantu anggotanya untuk belajar berbagai tanggung jawab, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara kooperatif dan meningkatkan kepercayaan diri serta kesejahteraan Gass et al. (2012). Menurut Glass & Myer (2001) *Adventures Based Counseling* merupakan program yang dapat membantu anggotanya untuk belajar berbagai tanggung jawab, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara kooperatif dan meningkatkan kepercayaan diri dan kesejahteraan. Program ABC ini menggabungkan komponen dari peristiwa kehidupan nyata yang dihadapi klien, potensi manfaat psikologis, pendidikan, sosiologis, fisik dan spiritual dari pelaksanaan *Adventure Based Counseling* (Fletcher & Hinkle, 2002). Program ABC ini menggabungkan komponen dari peristiwa kehidupan nyata yang dihadapi klien, potensi manfaat psikologis, pendidikan, sosiologis, fisik, dan spiritual dari pelaksanaan *Adventure Based Counseling* Fletcher & Hinkle (2002). Glass & Myers (2001) penggunaan *Adventure Based Counseling* ini tidak hanya memanfaatkan proses konseling kelompok saja, tetapi mengolaborasikan beberapa teknik pembelajaran seperti *experiential learning*, aktivitas fisik dan serta mengembangkan pribadi di dalam kelompok sehingga diharapkan proses terapeutik yang akan dialami siswa akan lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan *problem solving*. Terdapat tahapan khas di dalam konseling ABC yaitu “Wave” ombak yaitu gelombang petualangan yang berisi aktivitas-aktivitas puncak dan lembah (*Briefing, Activity dan Debriefing*). Gelombang petualangan ini memodifikasi dari *Experiential learning* oleh David Kolb (1984) yang terdiri dari tiga fase yaitu *Briefing, Activity dan Debriefing* Christian (2015).

### METODE

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan dengan model R & D (*Research and Development*) Borg & Gall (1983) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiono (2014) penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini disusun untuk menghasilkan panduan yang akan membantu konselor dalam memberikan layanan untuk meningkatkan keterampilan *problem solving*. Langkah-langkah didalam penelitian pengembangan ini dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian dan juga kondisi penelitian sehingga peneliti hanya menggunakan tujuh langkah penelitian R & D. Langkah yang pertama yaitu melakukan studi pendahuluan mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan. Kemudian melakukan perencanaan dengan *need assesment* yang diberikan kepada siswa-siswi dan wawancara terstruktur kepada konselor, langkah yang ketiga yaitu mengembangkan produk awal sebagai prototipe produk awal. Langkah keempat yaitu melakukan uji lapangan dengan melakukan alat evaluasi produk, melakukan uji ahli materi BK dan ahli media BK. Setelah melakukan uji lapangan yang pertama selanjutnya melakukan revisi produk utama berdasarkan hasil uji lapangan dan selanjutnya melakukan uji lapangan utama yang dilakukan kepada calon pengguna produk yaitu guru BK di sekolah dan langkah yang terakhir yaitu melakukan revisi produk operasional berdasarkan hasil uji lapangan utama sehingga produk yang dikembangkan telah dapat digunakan di sekolah. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu dua orang ahli materi BK yaitu bapak Mulawarman, S.Pd., M.Pd., Ph.D. dan Ibu Prof. Dr. Nur Hidayah, M.Pd., satu orang ahli media BK yaitu Ibu Irene Maya Simon, S.Pd., M.Pd., dan dua orang calon pengguna produk yaitu guru BK di sekolah bapak Achmad Imron Fanami S.Pd. dan Ibu Khoiril Uma, S.Pd. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket *need assesment*, pedoman wawancara, format penilaian uji ahli materi, media, dan calon pengguna produk. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data kuantitatif dengan menghitung rata-rata pada setiap aspek penilaian. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif berupa saran, kritik dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, media dan calon pengguna produk.

### HASIL

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yaitu panduan *Adventure-Based Counseling* untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa SMK yang telah teruji secara teoritik maupun praktik oleh validator ahli pada bidangnya. Panduan ini akan membantu guru BK dalam memberikan layanan untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa SMK. Sistematika panduan ini, meliputi (1) kata pengantar yang berisi mengenai kalimat pembuka serta ucapan terimakasih penulis dan penjelasan singkat mengenai panduan, (2) pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang penulisan modul dan gambaran umum mengenai *Adventure-Based Counseling*, (3) petunjuk umum yang berisi mengenai tujuan pembuatan panduan, sasaran pengguna, sasaran panduan, panduan pelaksanaan dan alokasi waktu pelaksanaan panduan, dan (4) prosedur pelaksanaan Konseling yang berisi tata pelaksanaan konseling dari pertemuan 1—8.



Gambar 1. Gambaran Bagian Produk

Uji validasi yang dilakukan yaitu validasi ahli materi bimbingan dan konseling, uji validasi ahli media bimbingan dan konseling dan uji calon pengguna produk yaitu guru BK yang akan memberikan validitas secara teoritik maupun praktik terhadap panduan yang telah dikembangkan. Setiap hasil uji validitas akan dipaparkan berupa data kuantitatif dan juga data kualitatif.

Uji validitas yang pertama yaitu uji validitas ahli materi bimbingan dan konseling, uji ahli yang pertama dilakukan untuk menilai keberterimaan panduan dalam segi materi yang disajikan. Uji ahli materi BK dilakukan oleh dua orang yang sesuai dengan kualifikasi yang sudah ditentukan oleh peneliti, yaitu Prof. Dr. Nur Hidayah, M.Pd sebagai ahli materi I dan Mulawarman, S.Pd., M.Pd., Ph.D sebagai ahli materi II.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi BK

No	Aspek	Skor		Rata-rata		Keterangan	
		Ahli Materi I	Ahli Materi II	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Ahli Materi I	Ahli Materi II
1	Ketepatan	14	13	2,8	2,6	Tepat	Tepat
2	Kegunaan	11	11	2,75	2,75	Berguna	Berguna
3	Kemudahan	12	12	3	3	Mudah	Mudah
4	Kemenarikan	6	6	3	3	Menarik	Menarik

Data kualitatif yang didapatkan pada validitas uji ahli yaitu berupa saran, kritik dan juga masukan yang diberikan oleh kedua ahli pada format penilaian panduan. Data kualitatif yang didapatkan dari ahli materi I yaitu (1) penjelasan yang masih kurang mengenai permainan yang tidak beresiko serta kaitanya dengan *problem solving*, (2) pembahasan mengenai tugas mandiri masih kurang jelas, dan (3) belum dijelaskan alasan pemilihan keempat permainan yang akan digunakan didalam panduan. Kemudian data kualitatif yang didapatkan dari ahli materi II, yaitu (1) bagian pendahuluan perlu memuat hal-hal awal atau umum, (2) masih terdapat kesalahan penulisan serta beberapa istilah asing yang tidak dijelaskan, (3) masih ambiguitas mengenai kedudukan konseling kelompok, *Adventure-Based Counseling* dan realita, dan (4) evaluasi kegiatan masih belum jelas bentuknya.

Uji validitas media BK yang dilakukan untuk mengetahui kemenarikan produk untuk digunakan disekolah sebagai media pemberian layanan oleh guru BK. Uji ahli media BK dilakukan oleh dosen media BK yang sudah memenuhi kualifikasi yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu Ibu Irene Maya Simon, S.Pd., M.Pd.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media BK

No	Aspek	Skor	Rata-rata	Keterangan
1	Ketepatan	16	4	Sangat Tepat
2	Kegunaan	10	3,3	Sangat Berguna
4	Kemenarikan	18	3,6	Sangat Menarik

Berikutnya perolehan data kualitatif yang diperoleh dari saran, kritik serta masukan yang diberikan oleh ahli media BK pada format penialain, yaitu (1) penulisan tabel bila bersambung maka kepala tabelnya perlu ditulis lagi di halaman-halaman selanjutnya, (2) tulisan jangan menumpuk dengan gambar karena fokusnya ke tulisan bukan ke gambar, (3) perhatikan penulisan sub topiknya sehingga beruntun, (4) daftar rujukan belum ada, dan (5) cover belakang belum ada.

Uji validitas berikutnya yaitu calon pengguna produk yang diberikan kepada guru BK di SMKN 12 Malang yang berjumlah dua orang yang sudah memenuhi kualifikasi sebagai ahli calon pengguna produk yang sudah ditentukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Bapak Achmad Imron Fanami S.Pd., sebagai calon pengguna produk I dan Ibu Khoirul Uma, S.Pd., sebagai calon pengguna produk II. Dari hasil uji calon pengguna produk akan didapatkan data kuantitatif dan juga kualitatif dari format penilaian.

**Tabel 3. Hasil Validasi Calon Pengguna Produk**

No	Aspek	Skor		Rata-rata		Keterangan	
		Calon pengguna produk 1	Calon pengguna produk 2	Calon pengguna produk 1	Calon pengguna produk 2	Calon pengguna produk 1	Calon pengguna produk 2
1	Kegunaan	15	14	3,75	3,5	Sangat Berguna	Sangat Berguna
2	Kelayakan	15	13	3,75	3,25	Sangat Layak	Sangat Layak
3	Ketepatan	23	23	3,8	3,8	Sangat Tepat	Sangat Tepat
4	Kesopanan	16	16	4	4	Sangat Sopan	Sangat Sopan

Data kualitatif yang didapatkan dari saran, kritik serta masukan yang diberikan oleh calon pengguna produk pada format penilaian. Calon pengguna produk I memberikan masukan bahwa sasaran konseli disesuaikan per jenjang pendidikan SMK dengan SMA, sehingga *Adventure Based Counselling* tidak hanya digunakan untuk siswa SMK, tetapi juga semua jenjang pendidikan dapat menggunakan. Kemudian saran dari calon pengguna produk II yaitu menambahkan pilihan permainan lainnya sehingga lebih variatif dan guru BK dapat memilih sendiri permainan yang akan digunakan.

### PEMBAHASAN

Keterampilan *problem solving* merupakan salah satu *life skills* yang dibutuhkan setiap orang untuk hidup dilingkungan masyarakat, dan tentu saja perlu untuk disiapkan dan dikembangkan pada saat masa sekolah terutama pada siswa SMK yang lebih cepat untuk terjun dimasyarakat dibandingkan dengan sekolah sederajat lainnya. Keterampilan *problem solving* merupakan salah satu pendidikan karakter yang perlu dikembangkan disekolah terutama bagi guru BK, sehingga perlu adanya upaya intervensi layanan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan *problem solving* sebagai bekal mereka untuk hidup di masyarakat. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Muslihati (2019) bahwa BK memiliki peran penting dalam pembentukan dan penguatan pendidikan karakter termasuk keterampilan *problem solving*. Gillis et al., (2008) mengenai pentingnya peran hubungan terapeutik serta efek yang ditimbulkan dapat dilihat dalam setiap sesi yang ditimbulkan saat konseling, konselor akan lebih terlibat di dalam *Adventure Based Counseling* sehingga konselor perlu menumbuhkan rasa kepercayaan dan kompetensi yang memadai saat melakukan *Adventure Based Counseling*. Guru BK dapat berkolaborasi dengan pihak sekolah lainnya seperti guru, kepala sekolah, staf pendidik dan warga sekolah lainnya untuk menciptakan suasana sekolah yang mendukung untuk penguatan pendidikan karakter siswa. Salah satu bentuk intervensi layanan yang bisa diberikan oleh Guru BK dalam menguatkan pendidikan karakter siswa terutama keterampilan *problem solving* yaitu dengan memberikan layanan *adventure based counseling* (ABC) sebagai salah satu alternatif pemberian layanan untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa. Menurut Gillis dan Gass dalam (DeLucia-Waack, et al., 2017) *Adventure Based Counseling* sering disebut sebagai *Adventure Therapy*, *Experiential-Challenge*, *Outdoor Adventure Pursuits*, *Therapeutik Adventure Program*, *Therapeutic Camping* dan *Wilderness therapy*.

Penelitian dan Pengembangan yang menghasilkan produk panduan *Adventure Based Counseling* telah melalui uji validitas ahli untuk mengetahui keberterimaan produk yang dihasilkan agar dapat digunakan disekolah. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan mulai dari uji ahli materi BK, uji ahli media BK, dan uji calon pengguna produk maka panduan ABC ini telah layak untuk digunakan disekolah secara teoritik maupun praktiknya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setyowati (2016) yang menunjukkan bahwa teknik *Adventure Based Counseling* dapat meningkatkan tanggung jawab mahasiswa. Penelitian berikutnya juga menunjukkan bahwa konseling berbasis petualangan dapat meningkatkan kecerdasan *adversitas* mahasiswa (Nurihsan & Rusmana, 2016). Penelitian berikutnya yang dapat mendukung keefektifan *Adventure Based Counseling* yaitu yang dilakukan oleh Kuserdyana (2016) menunjukkan bahwa model konseling berbasis petualangan dapat meningkatkan kecerdasan *adversitas* mahasiswa. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Hendriyani et al., (2020) mengembangkan panduan pelatihan keterampilan pemecahan masalah dengan model *experiential learning* untuk siswa SMP mendapatkan hasil yang layak dan memenuhi kriteria keberterimaan. Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa teknik *adventure based counseling* dapat meningkatkan beberapa aspek yang dimiliki oleh siswa maupun mahasiswa dengan pengemasan yang sesuai.

Salah satu penilaian kualitatif dari ahli materi BK bahwa perlu adanya inovasi dalam pola-pola pemberian intervensi (konseling) yang lebih kreatif serta sesuai dengan konteks dimana proses intervensi dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Martin dalam Baldwin (1924) bahwa di dalam proses pembelajaran guru dapat meningkatkan penyimpanan informasi yang didapatkan siswa dengan menciptakan peristiwa yang eksplisit dengan melibatkan citra visual dan auditori seperti penggunaan proyek. Hal ini tentu juga sama dalam bidang bimbingan dan konseling, penggunaan media serta metode yang inovatif dan juga kreatif akan menunjang proses konseling serta meningkatkan tujuan konseling akan tercapai. Penggunaan media serta melibatkan gerak, visual dan juga auditori akan meningkatkan pemrosesan dan juga penyimpanan informasi yang akan didapatkan oleh siswa dalam proses konseling berlangsung. *Adventure Based Counseling* memanfaatkan permainan sebagai media *experiential learning* yang akan menuntut siswa untuk bergerak aktif melakukan permainan dan memecahkan masalah yang terjadi saat permainan berlangsung akan merangsang perkembangan serta informasi yang akan mereka dapatkan dalam proses konseling *Adventure Based Counseling* ini. Schoel dkk, dalam Rosenberg (1992) *Konseling Adventure Based Counseling* memiliki kekhasan di dalam kegiatannya jika dibandingkan dengan konseling kelompok pada umumnya, karena memasukkan alam dan petualangan sebagai kondisi perubahan.

Guru BK di sekolah perlu untuk melakukan inovasi layanan baik bimbingan maupun konseling sebagai salah satu upaya peningkatan keprofesionalitas guru BK di sekolah. Inovasi layanan diharapkan dapat meningkatkan ketercapaian tujuan yang diharapkan dalam memberikan layanan untuk siswa, salah satunya dengan menggunakan model-model konseling yang inovatif seperti *Adventure Based Counseling* ini. Seperti pendapat Setiyowati et al., (2019) mengenai riset evaluatif penyelenggaraan layanan konseling di SMA se-kota Malang menunjukkan bahwa penyelenggaraan layanan konseling masih jauh di bawah standart ACA sebagai salah satu pedoman pelaksanaan BK di Indonesia. (Hal ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan konseling, guru BK cenderung stagnan pada teknik-teknik konseling yang sudah dikuasai tanpa perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai teknik-teknik konseling terbaru yang mungkin lebih efektif dan inovatif untuk digunakan di sekolah. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan panduan *adventure based counseling* yang dapat membantu guru BK di sekolah dalam memaksimalkan layanan konseling yang akan diberikan kepada siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ramli et al., (2020) dengan melakukan pengembangan kompetensi BK online pada guru sekolah menengah atas kota Malang, merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keprofesionalitasan guru BK di sekolah dengan mengikuti pelatihan agar layanan yang diberikan dapat lebih maksimal.

Uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa panduan yang dikembangkan telah layak untuk digunakan di sekolah dengan beberapa catatan tambahan dari masing-masing ahli materi, media, dan calon pengguna produk. Menurut Haifaturrahman (2019) bahwa pelaksanaan validasi terhadap suatu produk bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk dan menentukan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Peneliti melaksanakan uji validitas terhadap produk mulai dari uji ahli materi, media serta calon pengguna produk agar panduan yang telah dikembangkan dapat diterima secara teoritik dan juga praktik sehingga dapat membantu guru BK dalam meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa disekolah dengan layanan *Adventure Based Counselling*.

Panduan yang telah dikembangkan bertujuan sebagai salah satu alternatif pilihan guru BK untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa dengan menggunakan *Adventure Based Counseling*. Pengembangan panduan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa perlunya media pendukung yang dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan konseling kepada siswa disekolah. Panduan ini dimaksudkan agar membantu konselor di dalam memberikan layanan konseling yang lebih inovatif sehingga layanan yang diberikan akan lebih maksimal dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

## SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan panduan *adventure based counseling* untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa SMKN 12 Malang yang telah melalui uji validitas ahli materi BK, ahli media BK serta uji calon pengguna produk telah layak dan memenuhi aspek keberterimaan produk, sehingga panduan *adventure based counseling* ini dapat digunakan disekolah sebagai salah satu alternatif pilihan guru BK dalam memberikan layanan konseling dan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* siswa SMK. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif pilihan guru BK di SMK dalam memberikan layanan konseling yang lebih inovatif. Guru BK dapat memilih media yang lebih inovatif dan kreatif didalam memberikan layanan baik bimbingan maupun konseling agar proses pemberian layanan serta tujuan yang akan dicapai menjadi maksimal. Guru Bk diharapkan lebih aktif dalam menambah wawasan serta meningkatkan keprofesionalitas di dalam memberikan layanan dengan memanfaatkan media-media hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh mahasiswa maupun dosen BK.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Baldwin, B. T. (1924). Educational Psychology, ZPD, Social Learning, Scaffolding and Mediation. *In Psychological Bulletin* 21(4)
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Carson, J. (2007). A Problem with Problem Solving: Teaching Thinking without Teaching Knowledge. *The Mathematics Educator*, 17(2).
- Chandler, C. K. (2013). *Adventure based Counseling: Exploring the Impact of ABC on Adaptive Functioning in High School Males* (Doctoral dissertation, University of North Texas).
- Gillis, H. L., Gass, M. A., & Russell, K. C. (2014). Adventure Therapy with Groups. *Handbook of Group Counseling & Psychotherapy, 1969*, 560–570. <https://doi.org/10.4135/9781544308555.n44>
- Fletcher, T. B., & Hinkle, J. S. (2002). Adventure Based Counseling: An Innovation in Counseling. *Journal of Counseling & Development*, 80(3), 277–285.
- Gass, M. A., Gillis, H. L., & Russell, K. C. (2012). Adventure Therapy: Theory, Practice, & Research.
- Gillis, H. L., Gass, M. A., & Russell, K. C. (2008). The Effectiveness of Project Adventure's Behavior Management Programs for Male Offenders in Residential Treatment. *Residential Treatment for Children & Youth*, 25(3), 227-247.
- Glass, J. S., & Myers, J. E. (2001). Combining The Old and The New to Help Adolescents: Individual Psychology and Adventure-Based Counseling. *Journal of Mental Health Counseling*, 23(2), 104-114.
- Hendriyani, T., Radjah, C. L., & Setiyowati, A. J. (2020). Keterampilan Pemecahan Masalah Berbasis Model Experiential Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(3), 302-306.
- Kemdikbud. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Kemdikbud.
- Muslihati, M. (2019). Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 4(3), 101-108. <https://doi.org/10.17977/um001v4i32019p101>
- Nurihsan, A. J., & Rusmana, N. (2016). Model Konseling Berbasis Petualangan untuk Meningkatkan Kecerdasan Adversitas Mahasiswa. *Edusentris*, 3(1), 72-84.
- Ramli, M., Hidayah, N., Eva, N., Hanafi, H., & Saputra, N. M. A. (2020). Pengembangan Kompetensi BK Online pada Guru Sekolah Menengah Atas Kota Malang. *E-Prosiding Hapemas*, 1(1).
- Rosenberg, R. (1992). Islands of Healing: A Guide to Adventure Based Counselling, by Jim Schoel, Dick Prouty, Paul Radcliffe. *Pathways*, 4(3), 24-26.
- Setiyowati, A. J., Pali, M., Wiyono, B. B., & Triyono, T. (2019). Structural Model of Counseling Competence. *Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 45–62. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i1.21509>
- Setyowati, A. (2016). *Aprilia Setyowati, 2016 Efektivitas Adventure Based Counseling (ABC) untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 156–158.
- Undang-Undang No. 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum.