



Efektivitas Intensitas Bermain Peran untuk meningkatkan Efikasi Diri Mahasiswa dalam Memberikan Tes Psikologi

Meydisa Utami Tanau¹, Dwi Nur Rachmah²,
Rooswita Santia Dewi³, Faridya Khairina Ekaputri⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: meydisa_tanau@yahoo.com¹, dwi_nurrachmah@yahoo.co.id²,
rooswita_santia_dewi@yahoo.co.id³, danish.ayodya@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Jun 29, 2020

Revised Nov 30, 2020

Accepted Oct 26, 2020

Keywords:

Role Playing;
Self-Efficacy;
Students;
Psychological Test

ABSTRACT

Psychology students need to master psychological test, but the problem that occurs is that students are not ready before giving test to participants. Learning innovations that can be done to be applied to the real situations are known as role play learning. Through appreciation of this Increased skills can encourage increased variable self-efficacy in psychology students. The aim of the study was to study the effectiveness of role playing to improve self-efficacy of students. Sample in the study were students. This study uses a quasi-experimental method with one group pretest and posttest design using self-efficacy scale. Data analysis used parametric statistical t-test. Data analysis showing the value of $t = -6,537$ with $p < 0.01$. This is means there is a difference at 99% level of self-efficacy between before and after a method of role playing given.

ABSTRAK

Mahasiswa Psikologi perlu menguasai alat tes psikologi, namun mahasiswa kurang mempersiapkan diri sebelum memberikan alat tes kepada partisipan. Inovasi pembelajaran untuk membuat mahasiswa menerapkan hasil belajarnya pada situasi nyata dikenal dengan pembelajaran bermain peran. Variabel Efikasi diri mahasiswa psikologi diharapkan dapat meningkat melalui bermain peran menggunakan alat tes. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas intensitas bermain peran untuk meningkatkan efikasi diri mahasiswa. Sampel penelitian ini merupakan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain the one group pretest and posttest menggunakan skala efikasi diri. Analisa data menggunakan statistik parametrik t-test. Hasil analisis data menunjukkan nilai $t = -6,537$ dengan $p \leq 0,01$. Hal ini berarti ada perbedaan pada taraf 99% efikasi diri antara sebelum dan sesudah pemberian metode bermain peran.

Kata kunci

Bermain peran;
Efikasi diri;
Mahasiswa;
Tes Psikologi