

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.com⁴

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

PENDAHULUAN

Menggunakan alat tes adalah kompetensi yang perlu dimiliki oleh psikolog atau ilmuwan psikologi. Pembelajaran di tingkat profesi atau magister psikologi memerlukan pengetahuan dan keterampilan mengenai alat tes dan asesmen psikologi (Noronha, de Catro, Ottati, Barros, & Santana, 2013). Selain itu, mahasiswa psikologi diharapkan dapat terampil menggunakan alat tes psikologi di dunia kerja sesuai kebutuhan, dengan supervisi, dan sesuai kode etik (Himpsti, 2010). Untuk mendukung hal tersebut maka mahasiswa psikologi perlu menguasai alat tes psikologi. Melalui alat tes psikologi, dapat diprediksi berbagai aspek kehidupan individu, seperti inteligensi, struktur dari kepribadian individu, minat dan bakat. Tes psikologi merupakan alat ukur yang terdiri dari aitem-aitem berstandar objektif yang dapat membedakan dan atau memprediksi karakteristik individu dari sisi psikologis atau perilaku (Anastasi & Urbina, 1997; Kaplan & Saccuzzo, 2005; Cohen & Swerdlik, 2010, APA, 2020). Alat tes psikologi dapat mengukur kecerdasan, kepribadian, kinerja di tempat kerja, dan aspek psikologis lainnya (Cohen & Swerdlik, 2010).

Menurut Kaplan dan Saccuzzo (2005), tes psikologi terdiri dari dua jenis, yaitu tes kepribadian dan tes kemampuan. Tes kemampuan salah satunya diberikan dalam bentuk tes inteligensi dewasa untuk mengukur potensi kecerdasan individu dengan usia dewasa. Alat tes tersebut merupakan alat tes yang diberikan di dalam mata kuliah Tes Inteligensi Dewasa. Pada penelitian terdahulu ditemukan kesulitan pada proses pemahaman mahasiswa karena kurang mendalami prosedur dan manual alat tes psikologi (Noronha, de Catro, Ottati, Barros, & Santana, 2013). Permasalahan yang senada juga dialami oleh mahasiswa psikologi di tempat penelitian yang cenderung kurang memanfaatkan waktu di

kelas ataupun di luar kelas untuk benar-benar mempersiapkan diri sebelum memberikan alat tes inteligensi dewasa kepada partisipan.

Tes psikologi digunakan secara luas oleh berbagai profesional seperti psikolog, ilmuwan psikologi, konselor, psikolog sekolah, pekerja di bidang SDM (Sumber Daya Manusia), dan lain-lain (Cohen & Swerdlik, 2010). Proses penguasaan alat tes psikologi dapat dipengaruhi oleh dorongan internal individu dan dukungan dari eksternal individu. Dorongan tersebut disebut motivasi, yang bersifat internal dan eksternal. Deci & Ryan (2000) mendefinisikan motivasi sebagai sekumpulan perilaku yang membawa individu memperoleh tujuan yang diinginkan.

Motivasi eksternal yang dapat diperoleh dari proses pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang variatif (Adriansyah & Rahmi, 2012). Sementara dukungan dari luar salah satunya dapat dilakukan dengan mengondisikan proses pembelajaran. Bermain sembari belajar pada umumnya diterapkan kepada individu pada jenjang pendidikan TK. Bermain dapat menumbuhkan berbagai dampak positif bagi individu, seperti misalnya dapat membentuk konsep diri menjadi lebih positif, mengelola emosi menjadi lebih baik, meningkatkan rasa empati, memiliki kontrol diri yang baik, serta meningkatkan tanggung jawab pribadi (Fry, Ketteridge, & Marshall, 1999).

Besarnya manfaat bermain bagi perkembangan anak dengan cara menyenangkan menjadi sebuah inovasi jika dilakukan di dalam konsep pembelajaran di kelas, tidak hanya bagi anak-anak namun di segala usia. Proses pembelajaran dengan metode bermain dapat mempercepat proses pemahaman dan meningkatkan pemaknaan. Pembelajaran dengan

menggunakan konsep bermain tersebut disebut sebagai metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). *Role playing* atau yang selanjutnya disebut dengan bermain peran adalah proses pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan yang mendorong peserta ajar berpartisipasi secara aktif dan sadar ketika belajar di kelas (Tompkins, 2001; Mulyono, 2012).

Proses bermain peran adalah suatu proses belajar konstruktif karena pada pelaksanaannya mengondisikan peserta didik menjadi lebih aktif, memperoleh pengalaman langsung, dan mengaitkan pengalaman tersebut untuk diterapkan pada situasi yang nyata nantinya (Joyner & Young, 2006). Metode bermain peran telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (Viranda, Alhamdu, & Istiningtyas, 2019). Tidak hanya pada anak usia dini, namun Krebt (2017) menambahkan bahwa kegiatan bermain peran dapat mengondisikan peserta ajar yang berusia remaja menuju dewasa awal untuk berperilaku sesuai situasi dan konteks pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran yang aktif dan konstruktif akan lebih berkesan daripada yang pasif. Melalui melakukan permainan peran, peserta ajar dapat membuat sikap baru sesuai dengan interpretasi pengalaman yang mereka miliki (Sotto, 2007).

Bermain peran terbukti berguna untuk mempersiapkan pengajar dalam menyikapi masalah belajar di kelas (Crow & Nelson, 2014). Sebagai salah satu metode pembelajaran, bermain peran menawarkan keuntungan bagi pengajar dan peserta ajar, yaitu meningkatkan minat serta pemahaman peserta ajar (Poorman, 2002). Selain itu, bermain peran dapat membuat peserta ajar menjadi pembelajar aktif, dan mendorong keterlibatan yang tinggi dari peserta ajar merupakan salah satu tanda peningkatan proses pembelajaran (Fogg,

2001). Metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan interpersonal dan komunikasi, khususnya dalam komunikasi bahasa asing (Krebt, 2017; Moslehi & Rahimy, 2018). Bermain peran juga mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan (Dewi, 2017). Bermain peran juga dapat meningkatkan kepercayaan diri pada peserta ajar (Dohaney, Brogt, Wilson, & Kennedy, 2017; Caltabiano, Errington, Ireland, Sorin, & Nickson, 2018). Melalui penghayatan akan peningkatan keterampilan tersebut maka dapat mendorong peningkatan efikasi diri pada mahasiswa.

Efikasi diri merupakan ekspektasi, keyakinan, dan harapan seseorang tentang kemampuannya melakukan tindakan pada suatu situasi tertentu (Friedman & Schustack, 2006; Feist & Feist, 2010, D'Silva & Vijayaxmi, 2013; Erozkhan, 2013). Seorang peserta ajar dengan efikasi diri rendah memiliki usaha belajar yang minim untuk mengerjakan ujian karena kurangnya keyakinan di dalam diri mengenai proses belajar yang dapat mendukungnya dalam menyelesaikan tugas (Santrock, 2011). Efikasi diri adalah suatu keyakinan dari dalam diri bahwa seseorang mampu berhasil dan sukses dalam melakukan tugas-tugas untuk dapat memproduksi hasil yang positif (Bandura, 1994; Yapono & Suharnan, 2013; dan Carr, 2004). Efikasi diri dapat dikembangkan melalui empat sumber (Bandura, 1994), yaitu pengalaman menguasai sesuatu, pengalaman dari orang lain, persuasi sosial, serta kondisi fisik dan emosional. Efikasi diri terdiri dari tiga dimensi yang memiliki peranan penting terhadap kinerja seseorang (Bandura, 1977), yaitu tingkat kesulitan atau disebut *magnitude*, luas bidang tugas atau disebut *generality*, dan tingkat kekuatan atau disebut *strength*. Pada penelitian sebelumnya telah terbukti bahwa efikasi diri

yang tinggi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi kerja karyawan (Kusasi, 2012), bermain peran dapat meningkatkan keterampilan mengajar mahasiswa pada jurusan pendidikan guru (Mema & Fredimento, 2020), bermain peran juga dapat meningkatkan aspek komunikasi interpersonal (Wicaksono, 2013).

Model pembelajaran Bermain peran diprediksi dapat mempengaruhi efikasi diri individu. Hal tersebut dikarenakan bermain peran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang mendukung meningkatnya efikasi diri individu untuk menunjukkan perilaku tertentu (Sogunro, 2004; Friedman dan Schustack, 2008; Dohaney, Brogt, Wilson, & Kennedy, 2017). Melalui metode pembelajaran bermain peran, mahasiswa dikondisikan untuk terlibat aktif mempelajari dan mengaplikasikan alat tes inteligensi dewasa kepada mahasiswa lain. Pengalaman menguasai sesuatu yang diperoleh dari proses pelaksanaan *role playing* di kelas dan di luar kelas dapat meningkatkan ekspektasi mahasiswa mengenai kemampuannya untuk memberikan tes inteligensi dewasa pada partisipan. Hal tersebut kemudian dapat meningkatkan efikasi diri pada mahasiswa.

Beranjak dari pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya mengenai mata kuliah tes inteligensi dewasa, metode pembelajaran bermain peran, dan efikasi diri, maka peneliti bermaksud untuk dapat mengetahui lebih spesifik mengenai efektivitas intensitas bermain peran untuk meningkatkan efikasi diri mahasiswa dalam memberikan tes psikologi.

METODE PENELITIAN

Metode *quasi experiment* dengan desain *the one group pre-test and post-test* digunakan dalam penelitian ini. Metode ini dapat dilakukan dalam penelitian eksperimen sebagaimana penjelasan Shadish, Cook, dan Campbell (2002). Peneliti melakukan

pengukuran skala efikasi diri saat *pretest*, memberikan perkuliahan dengan menggunakan metode bermain peran selama 5 sesi, kemudian memberikan *posttest* dengan menggunakan skala efikasi diri. Sampel penelitian adalah mahasiswa mata kuliah tes inteligensi dewasa dengan jumlah 84 orang.

Penelitian ini menggunakan Skala Efikasi diri dengan bentuk skala *Likert* untuk mengukur efikasi diri para subjek penelitian. Skala Efikasi diri ini diadaptasi dari *General Self-Efficacy Scale* (Schwazer & Jerusalem, 1995). Skala ini telah digunakan pada penelitian Luszczynska, & Schwarzer (2005) dan Novrianto, Marettih, & Wahyudi (2019) dengan tetap menggunakan 10 aitem seperti awal penggunaannya. Skala Efikasi diri yang digunakan pada penelitian ini telah diadaptasi dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun proses adaptasi skala ini telah mengikuti prosedur adaptasi skala sebagian penjelasan Beaton, Bombardier, Gullemin, dan Ferraz, (2000) yaitu sebagai berikut:

1. Langkah I (*Translation*)
Langkah pertama dilakukan dengan menerjemahkan skala dari bahasa inggris menjadi bahasa indonesia yang baik dan benar. Skala tersebut diterjemahkan tanpa ada perubahan format skala yang dilakukan oleh dua orang yang memiliki skor TOEFL lebih dari 500.
2. Langkah II (*Synthesis*)
Hasil terjemahan disintesis oleh peneliti dengan menyatukan kedua hasil terjemahan agar mendapatkan bahasa yang mudah dipahami dan disesuaikan kembali dengan topik penelitian.
3. Langkah III (*Back Translation*)
Hasil sintesis diterjemahkan kembali ke dalam bahasa Inggris untuk mengetahui apakah terdapat perubahan makna dari skala adaptasi.
4. Langkah IV (*Expert commite review*)

Hasil adaptasi yang telah dilakukan kemudian diperiksa dan dikonsultasikan dengan orang-orang yang berkompeten dibidang psikologi.

5. Langkah V (*Pretesting*)

Langkah terakhir yaitu uji coba skala untuk menguji dan mendapatkan aitem yang sesuai, valid, dan reliabel.

Skala ini terdiri dari 10 aitem yang keseluruhannya terdiri dari aitem favorabel dengan 4 pilihan jawaban, yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai. Skor tinggi partisipan terhadap skala efikasi diri menunjukkan mahasiswa memiliki efikasi diri yang baik. Sebaliknya, jika total skor yang diperoleh partisipan terhadap skala efikasi diri semakin rendah berarti efikasi diri mahasiswa cenderung kurang baik. Berdasarkan hasil sebaran kuesioner penelitian maka Skala Efikasi diri di dalam penelitian ini memiliki koefisien korelasi berkisar antara 0,324 sampai dengan 0,499 dengan nilai reliabilitas 0.753.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik parametrik *t-test*. Teknik analisis data *t-test* digunakan karena pada penelitian ini untuk melihat perbandingan mean data sampel yang diambil dari sebelum adanya perlakuan dan setelah adanya perlakuan (Setiasih & Setyaningrum, 2013). Hipotesis penelitian ini yaitu intensitas bermain peran mampu meningkatkan efikasi diri mahasiswa. Pelaksanaan penelitian berupa pemberlakuan metode bermain peran di dalam aktivitas kelas mata kuliah tes inteligensi dewasa. Proses pembelajaran dengan metode bermain peran dilakukan sebanyak 5 sesi pertemuan, dengan durasi kurang lebih 100 menit pada setiap pertemuan. Peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan pelaksanaan penelitian dan surat persetujuan kepada mahasiswa sebagai partisipan penelitian. Pada setiap sesi peneliti selaku dosen mata kuliah memberikan materi pengantar secara

singkat, dilanjutkan dengan mahasiswa menggunakan metode bermain peran, dan dilakukan evaluasi di akhir perkuliahan oleh peneliti selaku dosen dan mahasiswa. Pada 5 sesi tersebut, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menggunakan waktu perkuliahan untuk bermain peran dengan berperan sebagai tester (orang yang memberikan alat tes) dengan intensitas yang ditentukan sendiri oleh mahasiswa sesuai kebutuhannya. Untuk mengontrol intensitas bermain peran, dilakukan peraturan berikut:

1. Mahasiswa harus melakukan metode bermain peran minimal 1 (satu) kali atau lebih dalam satu sesi.
2. Setiap kali bermain peran mahasiswa akan mengisi lembar bermain peran untuk melihat intensitas metode bermain peran yang telah dilakukan.
3. Mahasiswa yang aktif melakukan metode bermain peran lebih dari 1 (satu) kali akan mendapatkan nilai sesuai standar yang telah ditentukan:
5 kali bermain peran dalam 5 sesi: nilai 70
5 - 8 kali bermain peran 5 sesi: nilai 75
> 8 kali bermain peran 5 sesi: nilai 80

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan *pretest* skala efikasi diri pada subjek penelitian yang berjumlah 84 orang, memberikan perkuliahan dengan metode bermain peran selama 5 sesi, dan memberikan *posttest* skala efikasi diri pada sesi terakhir.

Hasil analisis data dari variabel efikasi diri tertera pada tabel 1. Berdasarkan keterangan pada Tabel 1 tersebut dengan membandingkan hasil *pre-test* juga *post-test* dari $N=84$ menunjukkan nilai $t = -6.537$ dengan $p \leq 0,01$. Ini berarti ada perbedaan pada taraf 99% efikasi diri antara sebelum dan sesudah pemberian metode bermain peran. Hal tersebut membuktikan bahwa intensitas bermain peran secara signifikan

dapat meningkatkan efikasi diri mahasiswa dalam memberikan tes psikologi.

Tabel 1. Deskripsi data statistik

Variabel		Mean	SD	t	Sig (2-tailed)	N
Efikasi Diri	Pre-test	29,8571	3,02656	-6,537	.000	84
	Post-test	32,0952	2,10346			

Dari 84 orang mahasiswa seluruhnya melakukan metode bermain peran minimal 1 kali setiap sesi. Adapun perolehan nilai

berdasarkan tingkat bermain peran dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Jumlah intensitas bermain peran

Standar Bermain Peran	Nilai	Jumlah Intensitas Bermain Peran
< 5 kali <i>role playing</i> dalam 5 sesi	>70	12
5 kali <i>role playing</i> dalam 5 sesi	70	25
5 - 8 kali <i>role playing</i> dalam 5 sesi	75	42
> 8 kali <i>role playing</i> dalam 5 sesi	80	21
TOTAL		100

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini searah dengan penelitian-penelitian terdahulu yang membahas hal serupa mengenai penerapan teknik bermain peran terhadap peningkatan efikasi diri. Penelitian Ana, Wibowo, & Wagimin (2017) menemukan bahwa bimbingan terhadap kelompok dengan teknik bermain peran mampu meningkatkan efikasi diri karir dan harapan hasil karir siswa. Sementara pada penelitian lainnya ditemukan bahwa dengan menggunakan bermain peran dapat meningkatkan efikasi diri remaja dalam hal menghindari penyalahgunaan obat/zat (Karatay & Gürarslan, 2017). Peningkatan efikasi diri melalui metode bermain peran juga dapat efektif diberikan di dalam program layanan bimbingan konseling bagi siswa SMK (Sumantri, Rangka, & Fahmi, 2017; Nur'aini, Sholih, & Dalimunthe, 2018).

Metode pembelajaran dengan bermain peran mempercepat perolehan pengetahuan, peningkatan keterampilan dan sikap, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan proses komunikasi, serta memberi kesempatan untuk mengamati

peningkatan pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam proses pembelajaran, menyediakan peluang untuk pembelajaran reflektif, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih praktis bagi peserta didik maupun pendidik (Sogunro, 2004; Bosse, Schultz, Nickel, Lutz, Möltner, Jünger, & ... Nikendei, 2012; Dohaney, Brogt, Wilson, & Kennedy, 2017; Caltabiano, Errington, Ireland, Sorin, & Nickson, 2018; Nurdin, Japar, & Bachtiar, 2018).

Peserta ajar dapat belajar lebih cepat ketika mempraktikkan teori secara langsung melalui metode bermain peran (Sogunro, 2004). Hal tersebut kemudian berdampak pada meningkatnya efikasi diri sebagai bentuk keyakinan diri dalam pencapaian prestasi di bidang akademik dan mendorong tumbuhnya lingkungan belajar yang aktif (Choomlucksana, & Doolen, 2011). Menurut Bandura (1997), efikasi diri dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti dari segi budaya, gender, jenis tugas, faktor eksternal, peran individu di lingkungan, dan kemampuan diri. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan faktor sifat dari tugas

yang dihadapi, dimana metode bermain peran dapat membuat mahasiswa lebih terampil dalam menggunakan alat tes sehingga proses yang awalnya dianggap rumit dapat menjadi sesuatu tugas yang dinilai mudah dan sederhana yang berdampak pada penilaian mahasiswa terhadap dirinya akan semakin tinggi. Selain itu, peneliti juga menggunakan insentif eksternal berupa pemberian nilai bagi mahasiswa yang aktif dengan peraturan sebagai berikut:

Mahasiswa yang aktif melakukan role playing lebih dari 1 (satu) kali akan mendapatkan nilai sesuai standar yang telah ditentukan yaitu mahasiswa yang melaksanakan 5 kali bermain peran dalam 5 sesi akan mendapat nilai 70, bagi mahasiswa yang bermain peran sebanyak 5-8 kali dalam 5 sesi akan mendapatkan nilai 75, dan jika ada mahasiswa yang bermain peran lebih dari 8 kali dalam 5 sesi akan mendapatkan nilai 80.

Pemberian nilai tugas sebagai insentif eksternal yang menurut Bandura (1997) merupakan faktor yang dapat meningkatkan efikasi diri telah dibuktikan kembali di dalam penelitian ini. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh nilai tugas yang sesuai dengan standar yang telah ditentukan sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada hasil temuan dari penelitian ini, diketahui bahwa intensitas bermain peran efektif dapat meningkatkan efikasi diri mahasiswa dalam memberikan alat tes. Melalui penelitian ini dapat diketahui bahwa efikasi diri mahasiswa dapat ditingkatkan dengan intensitas *bermain peran* yang merujuk kepada insentif eksternal dan sifat tugas yang dihadapi. Tingginya intensitas bermain peran yang dilakukan oleh mahasiswa mampu menambah pengalaman, merubah pandangan para mahasiswa tentang

penguasaan dirinya terhadap alat tes, dan meningkatkan keterampilan dalam memberikan alat tes. Meskipun demikian, untuk melakukan metode bermain peran diperlukan persiapan yang lebih dari pendidik dan peserta ajar. Selain itu, metode ceramah sebagai metode pembelajaran tradisional tetap diperlukan dan menjadi bagian dalam proses pembelajaran.

Saran

Saran yang dapat diberikan berdasar hasil penelitian ini bagi para pendidik yang berada di lingkup keilmuan Psikologi ataupun di luar psikologi agar dapat mempertimbangkan untuk menggunakan dan lebih mengembangkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar serta efikasi diri. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol agar bisa membandingkan metode ini dengan metode yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, M. A. & Rahmi, M. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi moralitas remaja awal. *Jurnal Psikostudia Universitas Mulawarman*, 1 (1), 1-16.
- American Psychological Association, Board of Educational Affairs Task Force on Education and Training Guidelines for Psychological Assessment in Health Service Psychology. (2020). APA guidelines for education and training in psychological assessment in health service psychology. Retrieved from <https://www.apa.org/about/policy/guidelines-assessment-health-service.pdf>
- Ana, A., Wibowo, M. E., & Wagimin, W. (2017). Bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy dan harapan hasil (outcome expectations)

- karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 49-53.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Reviews*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1994). Self-Efficacy. In V.S. Ramachandran (Ed). *Encyclopedia of human behavior*, 4. Diakses pada tanggal 10 Februari 2019, dari: <http://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/BanEncy.html>
- Beaton, D. E., Bombardier, C., Guillemin, F., & Ferraz, M. (2000). Guidelines for the process of cross-cultural adaptation of self-report measures. *Spine*, 25(24), 3186-3191.
- Bosse, H. M., Schultz, J.-H., Nickel, M., Lutz, T., Möltner, A., Jünger, J., ... Nikendei, C. (2012). The effect of using standardized patients or peer role play on ratings of undergraduate communication training: A randomized controlled trial. *Patient Education and Counseling*, 87(3), 300–306. doi:10.1016/j.pec.2011.10.007
- Caltabiano, M., Errington, E., Ireland, L., Sorin, R., & Nickson, A. (2018). The potential of role-play in undergraduate psychology training. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 14 (1). 1-14. ISSN 1823-7797.
- Choomlucksana, J. & Doolen, T. L. (2011). An investigation of self-efficacy and attitudes using a role-playing simulation. .IIE Annual Conference. Proceedings; Norcross (2011): 1-8.
- Cohen & Swerdlik. (2010). *Psychological testing and assessment: An introduction to tests and measurement 7th edition*. USA: McGraw-Hill Companies, Inc. ISBN–13: 978–0–39–011360–3
- Crow, M. L., & Nelson, L. P. (2014). Do active-learning strategies improve students' critical thinking? Do activelearning strategies improve students' critical thinking? *Higher Education Studies*, 4(2), 77-90.
- D'Silva, J., & Vijayaxmi, A. A. (2013). Adjustment, self-efficacy and psychosocial competency of drug addicted adolescents. *Journal Psychology*, 4 (1), 13-18
- Deci, E., & Ryan, R., (2000). The 'What' and 'Why' of goal pursuits: Human needs and the self determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Dewi, T. A. (2017). Efektivitas model role playing dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah manajemen keuangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1).
- Dohaney, J., Brogt, E., Wilson, T. M., & Kennedy, B. (2017). Using role-play to improve students' confidence and perceptions of communication in a simulated volcanic crisis. *Volcanology*, 691–714. https://doi.org/10.1007/11157_2016_50.
- Erozkan, A. (2013). The effect of communication skills and interpersonal problem solving skills on social self-efficacy. *Educational Consultancy and Research Center*, 13 (2), 739-745.
- Ettkin, L., & Snyder, L. (1972). A model for peer group counseling based on roleplaying. *School Counselor*, 19(2), 215-218.
- Feist, J. & Feist, G. J. (2010). *Theories of personality buku 2 edisi 7*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fogg, P. (2001). A history professor engages students by giving them a role in the action. *Chronicle of Higher Education*. 48(12). A12-13.
- Friedman, H.S., & Schustack, M.W. (2008). *Personality: Classic theories and modern research 3rd ed*. (Terjemahan: Fransiska Dian Ikarini, Maria Hany, &

- Andreas Provita Prima). Jakarta: Erlangga.
- Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. (1999). *A handbook for teaching and learning in higher education: Enhancing academic practice* (2nd ed.). London: RoutledgeFalmer
- Ghaderi, A. R. & Rangaiah, B. (2011). Influence of self-efficacy on depression, anxiety and stress among Indian and Iranian students. *Journal of Psychosocial Research*, 6(2), 231-240.
- Himpsti. (2010). Kode etik psikologi indonesia. Jakarta. Himpsti
- Joyner, B., & Young, L. (2006). Teaching medical students using role play: Twelve tips for successful role plays. *Medical Teacher*, 28(3), 225-229.
- Karatay, G., & Gürarlan Baş, N. (2017). Effects of role-playing scenarios on the self-efficacy of students in resisting against substance addiction: a pilot study. *INQUIRY: The Journal of Health Care Organization, Provision, and Financing*, 54, 0046958017720624.
- Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for efl college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863-870. DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Kusasi, M. (2012). Pengaruh budaya organisasi, efikasi diri, dan kepuasan kerja terhadap motivasi kerja pegawai kanwil kementerian agama provinsi kaltim. *Jurnal Psikostudia Universitas Mulawarman*, 1(2) 102-117.
- Luszczynska, A., Scholz, U., & Schwarzer, R. (2005). The general self-efficacy scale: Multicultural validation studies. *The Journal of Psychology*, 139(5), 439-457. doi:10.3200/jrlp.139.5.439-457
- Mema, A. & Fredimento, A. (2020). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan mengajar mahasiswa PGSD universitas flores. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1) DOI:<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1704>.
- Moslehi, M. & Rahimy, R. (2018). The effect of role-play through dialogues vs. Written practice on iranian intermediate efl learners' knowledge of english idioms. *International Journal of Research in English Education*. 3(1).
- Mulyono. (2012). *Strategi pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Noronha, A.P.P., de Castro, N. R., Ottati, F., Barros, M. V. D., & Santana, P. R. (2013). Contents and methods of psychological assessment teaching: A study involving professors. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 23(54). <https://doi.org/10.1590/198243272354201315>
- Novrianto, R., Marretih, A. K. E., Wahyudi, H. (2019). *Jurnal Psikologi*, 15(1) DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/jp.v14i2.6943>
- Nur'aini, A., Sholih, S., & Dalimunthe, R. Z. (2018). Meningkatkan efikasi diri (Self efficacy) melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing (PTK pada siswa kelas XI SMK negeri 1 Kota Serang). *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 3(2).
- Nurdin, T. A., Japar, M. & Bachtiar, I. G. (2018). Improving social attitudes and knowledge through role playing method. *American Journal of Educational Research*, 2018, 6(7), 1040-1045. DOI:10.12691/education-6-7-23
- Poorman, P. B. (2002). Biography and role-playing: Fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology*, 29(1), 32-36.
- Santrock, J.W. (2011). *Educational psychology 2nd ed.* (Terjemahan: Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Setiasih & Setyaningrum, D. (2013). *Statistik psikologi: penyelesaian masalah psikologi dengan statistik*. Surabaya: Penerbit SIC.

- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Sogunro, O. A., (2004). Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders: Some reflections. *Journal of Management Development*, 23(4), 355-371. <http://dx.doi.org/10.1108/02621710410529802>
- Sotto, E. (2007). *When teaching becomes learning: A theory and practice of teaching*. London: Continuum.
- Sumantri, L., Rangka, I. B., & Fahmi, R. N. (2017). Layanan bimbingan kelompok untuk membina self efficacy siswa. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 156-164.
- Tompkins, P.K. (2001). The role playing. *Simulation. TESL*, 4(8).
- Viranda, C., Alhamdu, & Istiningtyas, L. (2019). Bermain peran (*role play*) dan peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. *Psikostudia: Jurnal Psikologi* 8(1), 1-6.
- Wicaksono, G. (2013). Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas x multimedia SMK IKIP Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1(1), 61-78.
- Yapono, F., & Suharnan. (2013). Konsep-Diri, Kecerdasan Emosi dan Efikasi-Diri. *Jurnal Psikologi Indonesia Sept. 2013*, 2(3).