

Original Article

Penguasaan konten analisis *doodle art* meningkatkan *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra dalam memberikan layanan konseling

Evi Fitriyanti^{1*}) & Fajar Bilqis²⁾

¹² Universitas Indraprasta PGRI

*) Alamat korespondensi: Jl. Raya Tengah No. 80, Jakarta Timur 13760, Indonesia; E-mail: evifitriyanti_21@yahoo.com

Article History:

Received: 20/07/2020;
Revised: 30/07/2020;
Accepted: 07/08/2020;
Published: 30/09/2020.

How to cite:

Fitriyanti, E. & Bilqis, F. (2020). Pengaruh penguasaan konten *doodle art* terhadap *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra dalam memberikan layanan konseling. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), pp. 175–182. DOI: 10.26539/terapeutik.42344



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Fitriyanti, E. & Bilqis, F.(s).

Abstract: Penelitian dilatarbelakangi oleh pentingnya mahasiswa Unit Pelayanan Bimbingan Konseling (UPBK) memiliki *self efficacy* dalam memberikan layanan konseling kepada konseli yang datang di ruang konseling. Penelitian bertujuan untuk mengungkap seberapa besar pengaruh penguasaan konten *Clinical Doodle Art* terhadap pengembangan *Self Efficacy* mahasiswa. Metode penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif korelasional. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa korelasi variabel *X* dengan *Y* atau hubungan antara penguasaan konten *Clinical Doodle Art* dengan *self efficacy* mahasiswa adalah signifikan di mana pengaruh penguasaan konten *Doodle Art* dengan *self efficacy* pada mahasiswa sebesar 14,06% dan sisanya 85,94% ditentukan oleh variabel lain. Dengan demikian, penguasaan konten *doodle art* berpengaruh terhadap *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra dalam memberikan layanan konseling.

Keywords: Seni Doodle Klinis, Efikasi Diri

Abstrak: This research is motivated by the importance of students from the Counseling Guidance Service Unit (UPBK) to have self-efficacy in providing counseling services to counselees who come in the counseling room. This study aims to reveal how much influence the mastery of Clinical Doodle Art content has on the development of student Self Efficacy. The research method is quantitative with a correlational descriptive analysis approach. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the correlation between *X* and *Y* variables or the relationship between mastery of Clinical Doodle Art content and student self-efficacy is significant where the effect of Doodle Art content mastery with self-efficacy on students is 14.06% and the remaining 85.94% determined by other variables. Thus, mastery of doodle art content has an effect on the self-efficacy of UPBK Unindra students in providing counseling services.

Kata Kunci: Clinical Doodle Art, Self Efficacy

Pendahuluan

Universitas Indraprasta PGRI (Unindra) merupakan Perguruan Tinggi dengan tingkat aktualisasi pembelajaran yang unggul dalam mencapai (*Excellent Teaching University*) dengan berperan aktif dalam pengembangan sumber daya manusia profesional yang peduli, mandiri, kreatif, dan adaptif. Selain itu, Unindra juga memiliki tujuan menghasilkan lulusan berkompentensi tinggi, menghasilkan solusi pemecahan masalah masyarakat.

Untuk dapat memenuhi tujuan tersebut perlu didukung salah satunya oleh mahasiswa sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran sebagai *output* lulusan. Berdasarkan fakta di lapangan, didapatkan dalam kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) didapatkan fakta bahwa terdapat

mahasiswa UPBK yang memiliki *Self Efficacy* rendah yaitu mengenai kepercayaan terhadap dirinya atas kemampuan yang dimilikinya baik untuk sukses melakukan sesuatu hal, menguasai situasi dan mengolah permasalahan yang sedang dialami untuk mendapatkan jalan keluarnya sampai kepada menghasilkan sesuatu yang menguntungkan. *Self-efficacy* adalah salah satu bentuk kepercayaan masyarakat terhadap kemampuannya untuk meningkatkan prestasi kerja. Efikasi diri dapat diekspresikan sebagai perasaan, cara berpikir, motivasi diri, dan keinginan seseorang terhadap sesuatu (Bandura, dalam Subagyo, 2014).

Berdasarkan kondisi tersebut sangat dibutuhkan proses pembelajaran dalam membangkitkan *Self Efficacy* dalam diri mahasiswa yang didukung dengan kemampuan yang dimilikinya dalam menerapkan proses pembelajaran yang tepat. Seperti diungkapkan oleh Noe et al (dalam Budiadi & Sulistyawati, 2013) menjelaskan bahwa dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar, *self efficacy* adalah tingkat kepercayaan individu yang merasa yakin dengan kemampuannya menguasai dan mempelajari isi program pembelajaran. Juli Widyastuti (2013) mengungkapkan bahwa *Self Efficacy* ini mempengaruhi motivasi melalui pilihan yang telah dibuat dan tujuan yang disusun. *Self efficacy* yang tinggi cenderung melakukan sesuatu dengan usaha yang besar dan penuh tantangan sebaliknya apabila *Self Efficacy* rendah maka usaha yang dilakukan sangat rendah atau memilih cara yang mudah. Individu yang memiliki *Self Efficacy* yang rendah akan menghindari tugas dan menyerah dengan mudah ketika masalah muncul. Mereka menganggap kegagalan sebagai kurangnya kemampuan yang ada. Dalam kaitannya dengan keyakinan akan kemampuan ini, orang yang memiliki *Self Efficacy* yang tinggi berusaha atau mencoba lebih keras dalam menghadapi tantangan sebaliknya orang yang memiliki *Self Efficacy* yang rendah akan mengurangi usaha mereka untuk bekerja dalam situasi yang sulit. *Self Efficacy* adalah penilaian tingkat kepercayaan seseorang pada dirinya sendiri atau kemampuannya untuk menyelesaikan tugas untuk mencapai hasil tertentu (Woolfolk, 2007, p.332, dalam Marini & Hamidah, 2014).

Di sisi lain keberadaan mahasiswa UPBK diharapkan dapat mencapai tujuan dari program studi yaitu menjadi sumber daya manusia yang tangguh dalam di dunia kerja kelak sebagai capaian lulusan yang juga sesuai dengan tujuan yang di bangun oleh perguruan tinggi itu sendiri. Dengan tuntutan tersebut tentunya sangat diharapkan para mahasiswa UPBK memiliki pemahaman akan *self efficacy* yang dimilikinya, mampu melihat kondisi *self efficacy* yang dimiliki, berusaha mengembangkan *self efficacy* secara positif serta bekerjasama dengan ahli dalam hal ini adalah konselor melalui UPBK (Unit Pelayanan Bimbingan dan Konseling) UNINDRA apabila menemui kondisi *self efficacy* yang dirasa membuat mahasiswa sebagai peserta didik terganggu dalam kehidupan efektifnya sehari-hari yang pada akhirnya nanti dapat membantu sesama mahasiswa sebagai tutor sebaya dalam mengembangkan *self efficacy* terutama dalam proses pembelajaran.

Seperti yang diungkapkan oleh (Noer, 2012) menyatakan bahwa *self efficacy* yang positif akan mempengaruhi mahasiswa buat keputusan dan pengaruhi tindakan yang akan dia ambil. Jika seseorang merasa mampu dan percaya diri, dia akan cenderung melakukan sesuatu. Selain itu, akan menentukan berapa banyak usaha yang dibutuhkan dan jika bantuan diberikan, berapa lama itu akan bertahan. Makin tinggi *self-efficacy* seseorang, makin besar upaya, ketekunan, dan fleksibilitasnya.

Salah satu bentuk layanan yang dapat diberikan kepada mahasiswa sebagai peserta didik adalah melalui layanan penguasaan konten (Nirwana, 2013) menjelaskan layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan yang diberikan (baik kelompok maupun individu) untuk mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi individu dalam masalah belajar, yang didalamnya mencakup kesulitan dari luar atau dari dalam diri individu itu. Sedangkan menurut (Mulyadi, 2016) layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konsultasi yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, meliputi: a) mengembangkan motivasi, sikap dan kebiasaan yang baik; b) pengembangan Keterampilan belajar; c) Pengajaran perbaikan; d) Rencana pengayaan.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan mengenai layanan penguasaan konten diatas dapat dilihat bahwa melalui layanan penguasaan konten siswa dapat lebih memahami dan menguasai suatu konten yang dipelajarinya guna

menambah wawasan dan pengetahuan yang dimiliki, memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya, dan juga terampil dalam bersikap untuk dapat mewujudkan kehidupan efektifnya sehari-hari.

Pemberian layanan tersebut dapat menggunakan kegiatan *Doodle art*, yang merupakan salah satu media dalam *Art Therapy*. Gibbons (2010) mengungkapkan bahwa "*Art Therapy is a form of psychotherapy that uses art media as its primary mode of communication*". Di dalam kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu klien adalah menggunakan *Art Therapy* dimana dalam teknik tersebut banyak pilihan yang dapat digunakan sebagai media salah satunya adalah melalui *Doodle Art*. *Doodle art* merupakan suatu karya seni tidak beraturan yang dibuat dengan teknik mencoret namun memiliki makna. *Doodle art* digunakan sebagai media untuk menuangkan perasaan si pembuat doodle dengan cara yang unik dan menarik. *Doodle art* adalah bentuk luapan ekspresi yang dituangkan sesuai dengan imajinasi si pembuat tanpa membutuhkan konsep khusus. Senada dengan hal tersebut *Doodle Art* menurut Olivia dalam (PUSPITA SARI & Fitri, 2018) adalah teknik mencorat-coret sederhana berupa bentuk kongkrit maupun abstrak. *Doodling* ini dapat dilakukan dalam berbagai hal, seperti: mencoret-coret bebas, menggambar dan mewarnai. Pola gambaran *doodle* itu selalu penuh dan ramai. Mulai dari gambar utama dikelilingi gambar pengisi. Ilustrasi yang bisa dibilang *doodle* itu merupakan gambaran tangan (manual) atau sketching. Biasanya dibuat langsung tanpa sketsa, tapi untuk permulaan dan masih belajar menggambar, baiknya membuat sketsa dulu, menggunakan pensil kemudian dipertebal *outline*-nya menggunakan spidol sebagai alat atau yang lainnya. *Doodle Art* itu bisa menggunakan satu media, contohnya hanya menggunakan spidol saja, bisa menggunakan beberapa media atau mix media seperti campuran alat gambarnya dan cat air.

Melalui seni mahasiswa UPBK sebagai individu dapat mengungkapkan imajinasi yang dimiliki tertuang dalam sebuah karya berdasarkan apa yang telah mereka buat sendiri. *Doodle art* merupakan salah satu media yang digunakan dalam *Art Therapy* yang di dalam membuatnya tidak memiliki batasan. *Doodle art* adalah teknik menggambar spontan yang bentuknya *Freehand*. Teknik menggambar *Doodle* seperti teknik menggambar pada umumnya yang biasa menggunakan Arsir, Blok, Linear, Dusel, Pointilis, Aquarel, dan Plakat. Oleh sebab itu, mahasiswa bebas memilih dan menentukan seperti apa karya yang akan dibuat nantinya dengan membebaskan ide-ide yang tak terbatas, maka mahasiswa dapat berkarya dengan bebas dalam dunia imajinasinya untuk mendapatkan inspirasi yang tak terbatas juga. Di dalam hasil pembuatan *Doodle art* dari masing-masing individu memiliki arti tersendiri yang menggambarkan kemampuan, perasaan, dan keinginan yang tersirat di dalamnya. Setelah memahami hal-hal yang tersirat dalam *Doodle art* yang dibuat oleh masing-masing mahasiswa sebagai peserta didik diharapkan untuk ke depannya para mahasiswa dapat lebih memahami *self efficacy* dan mengembangkannya ke arah yang positif dan juga mampu membantu mahasiswa lainnya sebagai tutor teman sebaya dalam mengoptimalkan kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hal diatas peneliti memiliki kesempatan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penguasaan Konten (PKO) *Doodle Art* dalam Mengembangkan *Self Efficacy* Mahasiswa Unit Pelayanan Bimbingan Konseling (UPBK) UNINDRA. Hipotesis yang digunakan untuk menganalisis data sesuai dengan judul penelitian ini adalah: H_a (Hipotesis Kerja) = "Ada hubungan antara penguasaan konten *Doodle Art* dengan *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra". H_0 (Hipotesis Nihil) = "Tidak ada hubungan antara penguasaan konten *Doodle Art* dengan *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra".

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif korelasional yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi antar variabel penelitian. Variabel penelitian ini terdiri dari dua, yaitu: Penguasaan Konten *Doodle Art* (X) merupakan variabel bebas dan *Self Efficacy* mahasiswa (Y) merupakan variabel terikat. Penarikan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik teknik sampling jenuh yang merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan populasi yang digunakan pada penelitian ini relatif kecil,

kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Maka sampel yang diteliti sebanyak 30 mahasiswa Unit Pelayanan Bimbingan dan Konseling UNINDRA.

Penelitian dimulai dengan studi pendahuluan, studi literatur, pemilihan masalah dan tujuan secara umum, eksplorasi masalah di lapangan, mengerucutkan masalah dan menentukan tujuan, menyiapkan instrument penelitian, uji validasi dan reliabilitas instrument, pemilihan subyek dan lokasi penelitian, verifikasi data, analisis data penelitian, hingga analisis hasil. Prosedur penelitian ini dijelaskan dalam Bagan 1. Alur Penelitian berikut.



Bagan 1. Alur Penelitian

Penelitian Uji validitas penelitian menggunakan korelasi product moment. Uji reliabilitas dianalisis dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (*Split Half*). Penelitian dilakukan pada bulan Desember hingga Mei 2020 selama enam bulan. Peralatan dan bahan penunjang yang digunakan, antara lain: literatur buku dan jurnal, angket penguasaan konten *Doodle Art* dan angket *self efficacy*, kertas HVS kosong, crayon, dan infokus. Rencana analisis menggunakan uji korelasi *product moment*.

Hasil dan Diskusi

Hasil analisis korelasi dijabarkan pada pembahasan hasil, yang berisi, antara lain: pengujian hipotesis, interpretasi, koefisien diterminan penentu, dan uji signifikansi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara. Cara tersebut adalah mencocokkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dan mencocokkan r_{hitung} dengan arah korelasi. Pertama, menguji nilai r_{hitung} (r_{xy}) sebesar 0,375 dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% untuk $N = 30$ ialah 0,3494 dan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 1% ialah 0,2960. Ini menunjukkan bahwa

hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,2960 > 0,375 > 0,3494$). Hal ini berarti ada hubungan antara penguasaan konten doodle art dengan *self efficacy* mahasiswa.

Kedua, menguji r_{hitung} dengan arah korelasi. Nilai $r = -1$, artinya korelasinya negatif sempurna, nilai $r = 0$ artinya tidak ada korelasi, dan nilai $r = 1$ berarti korelasinya sempurna positif (sangat kuat). Karena r_{hitung} sebesar 0,375 menunjukkan arah hubungan yang positif antara variabel X dan Y. Jika r_{hitung} sebesar di bawah 0, di angka minus (-), artinya negatif. Angka -1 menunjukkan negatif sempurna. Angka 0 artinya tidak ada korelasi. Angka 0 ke arah positif, artinya positif ada hubungan. Angka 1 menunjukkan sempurna positif.

Dengan demikian, hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Ada hubungan antara penguasaan konten Doodle Art dengan *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra” dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Dengan diterimanya hipotesis yang berbunyi “Ada hubungan antara penguasaan konten *Doodle Art* dengan *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra”, dapat diinterpretasikan bahwa “ada kecenderungan semakin tinggi kadar penguasaan konten *Doodle Art*, akan diikuti semakin baiknya *self efficacy* mahasiswa dan sebaliknya semakin rendah kadar penguasaan konten *Doodle Art* akan diikuti semakin rendahnya *self efficacy* mahasiswa. Dengan adanya penguasaan konten *Doodle art* diharapkan mahasiswa dapat memiliki *self efficacy* yang lebih baik.

Kemudian, harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r pada tabel 5.4. sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r (Sumber: Kuswanto, 2012)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Pada penelitian ini diperoleh angka koefisien korelasi 0,375. Apabila dikonsultasikan dengan angka indeks korelasi atau tabel interpretasi nilai r , maka dapat diinterpretasikan bahwa 0,375 berada pada angka indeks korelasi antara 0,20 – 0,399. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa korelasi antara penguasaan konten *Doodle Art* (Variabel X) dan *self efficacy* mahasiswa (Variabel Y) termasuk pada kategori **rendah**.

Hal ini dapat dijelaskan secara teoritis. *Self efficacy* yang dimaksud di sini mengacu pada kepercayaan seorang mahasiswa UPBK terhadap kemampuannya untuk melakukan konseling. Kalau dalam istilah (Bandura, 2010), kepercayaan seseorang terhadap kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu dalam berbagai situasi. Keyakinan (*self efficacy*) ini dibangun dari pengalaman *vicarious*, pengalaman *enactive*, fisiologis, persuasi verbal, serta perilaku. Sementara penguasaan konten *Doodle art* di sini maksudnya adalah kemampuan mahasiswa menganalisis gambar konseli untuk kepentingan memahami konseli dengan lebih baik.

Penelitian lain (Wijayanti, 2006) pada setting mahasiswa, faktor yang mempengaruhi *self efficacy* mahasiswa Psikologi Ubaya dalam mengerjakan skripsi, antara lain: kemampuan mengerjakan skripsi, kedalaman teori, kegiatan tambahan, penguasaan dan minat terhadap topic penelitian, pemahaman akan metode penelitian. Pada intinya adalah *mastery experience*, meliputi: pengalaman keberhasilan, keterampilan penunjang pengerjaan skripsi. Faktor modelling, adanya figure panutan dalam pengerjaan skripsi, baik dosen dan teman yang rajin. Faktor *social persuasions* atau dukungan orang lain. Pada faktor fisiologis, tidak ada perbedaan mahasiswa dengan *self efficacy* tinggi dan tidak, sama-sama sering menderita sakit kepala ketika mengerjakan skripsinya. Di sini disebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi adalah *mastery experience*, *modelling*, dan *social persuasions*.

Sama-sama pada setting mahasiswa, penelitian (Victoriana, 2012) ini menyebutkan agar *self efficacy* mahasiswa dalam menguasai mata kuliah psikodiagnostika umum, sebaiknya kondisi fisik dan suasana hati dikelola. Bisa lewat kemampuan mengatasi stress dan juga terutama meningkatkan motivasi untuk belajar.

Pada penelitian sebelumnya di setting rumah sakit, variabel yang mempengaruhi *self efficacy* seorang perawat adalah pengalaman yang mumpuni dan verbal persuasi (Ferianto & Ahsan, 2016). Di sini disebutkan bahwa *mastery experience* atau pengalaman yang mumpuni yang sampai dapat disebut master dapat mempengaruhi *self efficacy* seorang perawat, ditambah dengan variabel kemampuan persuasif secara verbal kepada pasien.

Penelitian lainnya dalam setting siswa SMP, bahwa *self efficacy* berhubungan dengan keaktifan belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011). *Self efficacy* ini ternyata juga berhubungan dengan perilaku mencontek. Pada siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi, semakin rendah perilaku mencontek (Pudjiastuti, 2012). *Self efficacy* juga berpengaruh pada kreativitas siswa SMK (Kisti & Fardana, 2012). Pada setting pemecahan masalah matematika, siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi memiliki ketahanan dalam pemecahan masalah matematika. Hal ini dikarenakan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika (Subaidi, 2016). Sekali lagi, kemampuan di sini berperan.

Pada penelitian ini, mengapa penguasaan konten *doodle art* dapat meningkatkan *self efficacy* mahasiswa UPBK Unindra dalam melayani konseli termasuk pada kategori rendah, karena *self efficacy* dalam melayani konseli masih banyak ditentukan oleh faktor lain. Tidak hanya mampu menganalisis perasaan, kepribadian, dan masalah konseli melalui gambar, tetapi juga bagaimana berkomunikasi, bagaimana kemampuan memetakan dan memecahkan masalah, serta bagaimana kemampuan membangun hubungan interpersonal, yang terdiri dari keakraban, kontrol, respon yang tepat, dan nada emosional yang tepat (Erdiyanti, 2019).

Jadi, terdapat dua penyebab rendahnya tingkat korelasi antara penguasaan konten *Doodle Art* terhadap *self efficacy* mahasiswa. Pertama, faktor yang membangun *self efficacy* dalam melakukan konseling tidak hanya dari faktor kemampuan, tetapi juga faktor fisiologis, persuasi verbal, *modelling*, dan perilaku. Kedua, faktor kemampuan konseling yang dibutuhkan tidak hanya kemampuan menganalisis konseli lewat gambar *doodle art*, tetapi juga dibutuhkan kemampuan model dan teknik konseling, keterampilan komunikasi, analisis masalah, dan masih banyak lainnya.

Mengingat *self efficacy* konselor sangat penting untuk mampu membantu konseli (Prakoso & Wahyuni, 2015), sementara *self efficacy* konselor tidak selalu tinggi. Konselor sekolah di Medan, misalnya *self efficacy* mereka masuk pada kategori sedang (Sipayung, 2010), maka saran yang dapat diberikan bagi mahasiswa UPBK dalam melaksanakan konseling adalah di samping menguasai analisis klinis menggunakan *doodle art*, juga meningkatkan kemampuan memetakan dan memecahkan masalah, dan kemahiran dalam melakukan komunikasi konseling. Bagi penanggung jawab UPBK, penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam melatih mahasiswa UPBK agar mampu melaksanakan konseling dengan lebih mahir. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian untuk mengembangkan penelitian *self efficacy* dengan memperhitungkan faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor kemampuan pemecahan masalah dan faktor kemampuan menggunakan teknik konseling yang lebih lengkap terkait dengan permasalahan yang dihadapi konseli nantinya; faktor fisiologis, persuasi verbal, *modelling*, dan perilaku dengan harapan hasil yang diperoleh lebih mampu menjelaskan secara utuh bagaimana seorang mahasiswa yang melakukan konseling memiliki keyakinan diri.

Menentukan besar kecilnya sumbangan (koefisien diterminan penentu) variabel X terhadap variabel Y dengan rumus: $KP = r^2 \cdot 100\%$. Keterangan: KP = Besarnya koefisien penentu (diterminan), r = koefisien korelasi.

$$\begin{aligned} KP &= 0,375^2 \cdot 100\% \\ &= 14,06\% \text{ (pembulatan)} \end{aligned}$$

Artinya, pengaruh penguasaan konten *Doodle Art* dengan *self efficacy* pada mahasiswa sebesar 14,06% dan sisanya 85,94% ditentukan oleh variabel lain. Secara teoritis, seperti pada pembahasan sebelumnya variabel lain tersebut, antara lain: faktor fisiologis, persuasi verbal, *modelling*, dan perilaku, kemampuan teknik konseling, keterampilan komunikasi, serta bagaimana kemampuan membangun hubungan interpersonal, yang terdiri dari keakraban, kontrol, respon yang tepat, dan nada emosional yang tepat.

Berdasarkan penghitungan uji signifikansi, dengan ketentuan taraf kesalahan 5%; derajat bebas (db) = $n - 2 = 30 - 2 = 28$, sehingga didapat taraf signifikansi untuk uji dua sisi $t_{tabel} = 2,048$. Hasilnya, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau ($2,140 > 2,048$). Kesimpulan: korelasi variabel X dengan Y atau hubungan antara penguasaan konten *Doodle Art* dengan *self efficacy* mahasiswa adalah signifikan.

Temuan ini berarti mahasiswa yang mampu menganalisis arti gambar memiliki keyakinan diri yang lebih dalam memberikan pelayanan konseling kepada konseli, khususnya mahasiswa Unit Pelayanan Bimbingan Konseling Universitas Indraprasta PGRI. Implikasi penelitian ini adalah seorang calon konselor memerlukan kemampuan lebih dalam menganalisis konseli agar memiliki keyakinan diri yang akan mempengaruhi proses konseling.

Keterbatasan penelitian ini adalah hasil penelitian berlaku pada mahasiswa Unit Pelayanan Bimbingan Konseling dan pada penguasaan konten analisis *Clinical Doodle Art*, bukan berarti hasil dapat menjadi sama apabila diteliti pada calon konselor lain, maupun penguasaan konten lain. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan peneliti selanjutnya adalah penelitian pengembangan analisis *doodle art* ataupun studi kasus yang lebih mendalam tentang *self efficacy* dalam memberikan konseling, dan penelitian penguasaan konten lainnya untuk mengembangkan *self efficacy* calon konselor.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penguasaan konten analisis *Clinical Doodle Art* dengan *self efficacy* mahasiswa dalam memberikan layanan konseling adalah signifikan sebesar 14,06% dan sisanya 85,94% ditentukan oleh variabel fisiologis, persuasi verbal, *modelling*, dan perilaku, kemampuan teknik konseling, keterampilan komunikasi, serta bagaimana kemampuan membangun hubungan interpersonal, yang terdiri dari keakraban, kontrol, respon yang tepat, dan nada emosional yang tepat. Studi ini penting karena dapat dijadikan acuan konselor yang ingin mengembangkan *self efficacy*, variabel apa saja yang dibutuhkan.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan kali ini peneliti mengungkapkan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam seluruh proses kegiatan penelitian ini, terlebih khusus kepada Ketua UPBK (Unit Pelayanan Bimbingan dan Konseling) UNINDRA beserta dengan jajarannya yang bekerjasama dengan baik terkait dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak program studi Bimbingan dan konseling Universitas Indraprasta PGRI yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Adicondro, N., & Purnamasari, A. (2011). *Efikasi diri, dukungan sosial keluarga dan self regulated learning pada siswa kelas VIII*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Bandura, A. (2010). Self-efficacy. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*, 1–3.
- Budiadi, D., & Sulistyawati, J. (2013). Pengaruh Kompetensi Dosen, Self Efficacy, Locus Of Control, Fasilitas Pembelajaran Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Akuntansi. *Cahaya Aktiva*, 3(1), 36–47.
- Erdiyanti, Y. P. (2019). PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA TERHADAP ANAK BERPRESTASI AKADEMIK DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER YANG POSITIF DAN MINAT BELAJAR. *JIKA (Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan)*, 1(2).
- Ferianto, K., & Ahsan, I. S. R. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Self Efficacy Perawat Dalam Melaksanakan Resusitasi Pada Pasien Henti Jantung. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 2(4).
- Gibbons, K. (2010). Circle justice: A creative arts approach to conflict resolution in the classroom. *Art Therapy*, 27(2), 84–89.

- Juli Widyastuti, R. (2013). Pengaruh *self efficacy* dan dukungan sosial keluarga terhadap kemandapan pengambilan keputusan karir siswa. *Jurnal BK Unesa*, 3(1).
- Kisti, H. H., & Fardana, N. A. (2012). Hubungan antara *self efficacy* dengan kreativitas pada siswa SMK. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 1(02), 52–58.
- Kuswanto, D. (2012). Statistik untuk pemula dan orang awam. *Jakarta: Laskar Aksara*.
- Marini, C. K., & Hamidah, S. (2014). Pengaruh *self-efficacy*, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap minat berwirausaha siswa SMK jasa boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(2).
- Mulyadi, D. (2016). *BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH & MADRASAH*.
- Nirwana, M. (2013). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *KES*, 1(1).
- Noer, S. H. (2012). *Self Efficacy Mahasiswa Terhadap Matematika. Makalah Pada Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10.
- Prakoso, E. T., & Wahyuni, E. N. (2015). Urgensi *Self Efficacy* Konselor Sekolah dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Siswa (Penelitian Survey terhadap konselor Sekolah di Kota Malang). *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 5(1), 644–652.
- Pudjiastuti, E. (2012). Hubungan “*self efficacy*” dengan perilaku mencontek mahasiswa psikologi. *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 28(1), 103–111.
- PUSPITA SARI, Z., & Fitri, R. (2018). PENGARUH KEGIATAN DOODLE ART MELALUI METODE DEMONSTRASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH 16 WOTAN PANCENG GRESIK. *PAUD Teratai*, 7(3).
- Sipayung, S. P. (2010). *Gambaran Self-Efficacy Konselor Sekolah di Kota Medan*.
- Subagyo, A. (2014). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan *Self Efficacy* Terhadap Komitmen Organisasional Dosen Politeknik Negeri Semarang. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 10(1).
- Subaidi, A. (2016). *Self-efficacy* siswa dalam pemecahan masalah matematika. *Sigma*, 1(2), 64–68.
- Victoriana, E. (2012). *Studi Kasus Mengenai Self-Efficacy untuk Menguasai Mata Kuliah Psikodiagnostika Umum pada Mahasiswa Magister Profesi Psikologi di Universitas " X"*.
- Wijayanti, G. (2006). *FaktorFaktor yang Mempengaruhi SelfEfficacy dalam Mengerjakan Skripsi*.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
