

Duhita Citta Nirmala. (5020020). Pengaruh Penggunaan Gelang terhadap *Self-Efficacy* Pada Pebasket. Skripsi. Sarjana Strata I. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, Laboratorium Psikologi Umum (2008).

INTISARI

Penggunaan gelang banyak digunakan oleh beberapa pemain basket. Bagi sebagian pemain basket yang memakai aksesoris gelang, mengikuti tren mode, kebiasaan, *modeling* pada atlet ternama, dan sugesti pada nilai gelang menjadi beberapa alasan. Berdasarkan pengamatan peneliti, aksesoris gelang yang banyak digunakan oleh pemain basket adalah gelang dengan bahan karet dengan warna yang bervariasi. Banyak pemain basket profesional dalam melakukan pertandingan ada yang menggunakan gelang dan ada yang tidak.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan gelang terhadap *self-efficacy* pada pebasket, untuk mengetahui faktor apa yang mendorong pebasket mengenakan gelang saat bertanding. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Sepuluh subjek yang terpilih akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan B tetapi masih satu kesatuan. Setiap kelompok akan diberikan dua *treatment* yang sama pada waktu yang berbeda untuk mengurangi efek sugesti. Masing-masing *treatment* akan diukur dengan menggunakan angket yang sama. Angket pada tahap pertama dan tahap kedua akan dikelompokkan menjadi satu sesuai *treatment*. Untuk mengukur penggunaan gelang terhadap *self-efficacy* pemain basket, maka setiap kelompok akan mendapatkan dua *treatment*, dengan cara melakukan pergantian pelatih.

Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji korelasi *Wilcoxon* yang dilakukan terhadap 10 orang pemain basket *free stayer*, diperoleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan gelang terhadap *self-efficacy* pada pebasket. Pengaruh ini dapat dilihat dari nilai *exact sig.* < taraf nyata (0.05), dimana nilai *exact sig* 0.008 maka kita dapat menolak H_0 artinya ada pengaruh *self-efficacy* saat subjek sedang memakai gelang dan saat tidak memakai gelang. Hasil angket juga diperkuat dengan hasil pertandingan. Pada pertandingan pertama dan kedua selalu dimenangkan oleh kelompok yang diperbolehkan menggunakan gelang.

Kata Kunci : Aksesoris, Gelang, *Self-Efficacy*, Sugesti