



EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI TEKNIK MODELING  
BERBANTUAN MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN *ENTREPRENEUR* PESERTA DIDIK

Effectiveness Of Film Assistant Media Modeling Information Services To  
Improve Understanding Of Developing Entrepreneur Skills Of Students

<sup>1</sup>Nahdiah <sup>2</sup>M. Andi Setiawan

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah palangkaraya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah palangkaraya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

ARTIKEL INFO

ABSTRAK

Diterima  
Desember 2017

Dipublikasi  
Februari 2018

\*E-mail:  
andiysetiawan@gmail.com

Orchid:  
<https://orcid.org/0000-0001-7678-4057>

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas layanan informasi dengan teknik modeling berbantuan media film untuk meningkatkan pemahaman dalam mengembangkan kemampuan *entrepreneur* peserta didik di SMK Negeri 2 Palangka Raya. Metodologi penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dan eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Pengambilan sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan skala pemahaman *entrepreneur*. Hasil uji *Paired-Sample T Test*, menunjukkan bahwa pemahaman *entrepreneur* mengalami peningkatan, rata-rata awal 71.13 menjadi 87,06 dengan jumlah rata-rata peningkatan sebesar 16. Hasil uji t-hitung yaitu 5,807, dan T-tabel dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 2.048.  $H_a$  diterima bila T-hitung  $\geq$  T-tabel. T hitung (5,807) lebih besar dari T-tabel (2.048) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya "Layanan Informasi Dengan Teknik Modeling Berbantuan Media Film Untuk Meningkatkan Pemahaman Dalam Mengembangkan Kemampuan *Entrepreneur* Peserta Didik Di SMK Negeri 2 Palangka Raya". Hasil analisis menunjukkan bahwa ke tiga puluh dua peserta didik pada subjek penelitian mengalami peningkatan tingkat pemahaman *entrepreneur* sebelum dilakukan intervensi dan sesudah dilakukan intervensi.

**Kata Kunci:** Entrepreneur, Layanan Informasi, Teknik Modeling, Media Film

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of information services with modeling techniques assisted by film media to improve understanding in developing entrepreneurial abilities of students in Palangka Raya 2 Vocational High School. The research methodology used was an experiment, and the experiment used was one group pretest-posttest. Sampling is determined by random sampling technique. Data collection techniques use observation, and scale of entrepreneurial understanding. The results of the Paired-Sample T Test show that understanding of entrepreneurs has increased, the initial average of 71.13 to 87.06 with the average number of increases of 16. The results of the t-test are 5.807, and the T-table has a significant level of 0, 05 which is 2,048.  $H_a$  is accepted if T is calculated  $\geq$  T-table. T count (5.807) is greater than T-table (2.048) so  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. It means "Information Services With Modeling Techniques Assisted by Film Media To Increase Understanding in Developing Entrepreneurial Abilities of Students in Palangka Raya 2 Vocational High School". The results of the analysis show that the thirty-two students in the research subject experienced an increase in the level of understanding of the entrepreneur before the intervention and after the intervention.

**Keywords:** Entrepreneur, Information Service, Modeling Technique, Film Media

## PENDAHULUAN

Kehidupan manusia telah memasuki era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan berdampak pada persaingan di dunia global. Persaingan yang ketat tersebut sangat nampak, setiap manusia pada umumnya membutuhkan pekerjaan dan memperoleh hasil yang baik atas pekerjaan yang dijabatnya. Namun yang terjadi dimasyarakat luas, meskipun terdapat berbagai macam pekerjaan, akan tetapi tidak semua orang memperoleh hasil yang membahagiakan seperti apa yang telah mereka rencanakan sebelumnya.

Menurut Imbimbo (Gladding 2012: 402) memilih sebuah karier lebih dari sekedar menentukan apa yang akan dilakukan seseorang untuk mencari nafkah. Pekerjaan mempengaruhi hidup seseorang secara keseluruhan, termasuk kesehatan fisik dan mental.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan masa transisi menuju masa dewasa, ini berarti masa menuju dunia pekerjaan atau karier yang sebenarnya. Pada kehidupan nyata, sering terjadi berbagai permasalahan yang dihadapi para peserta didik yang tidak dapat diatasi oleh dirinya sendiri sehingga peserta didik membutuhkan bantuan dari pihak lain.

Berdasarkan data yang diakses dari Finansialku.com pada tanggal 7 Desember 2016 terdapat lima masalah yang dihadapi oleh *entrepreneur* yaitu: (a) kesulitan berjualan, (b) kesulitan mengelola keuangan, (c) kesulitan permodalan/pendanaan usaha, (d) kesulitan menangani orang: karyawan dan pembeli, (e) kesulitan melawan godaan: tidak fokus dengan kerjaan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di sekolah pada tanggal 26 September 2016 pada peserta didik di SMK Negeri 2 Palangka Raya jurusan pemasaran terdapat peserta didik yang cenderung kurang percaya diri ketika ingin memulai

berwirausaha, terdapat peserta didik yang cenderung kurang yakin untuk berwirausaha setelah lulus, dan terdapat peserta didik yang cenderung mudah menyerah ketika ingin berwirausaha.

Hisrich (Rosmiati, dkk, 2015: 23) menjelaskan bahwa wirausahaan (*entrepreneurship*) adalah proses penciptaan sesuatu yang baru pada nilai menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, menanggung risiko keuangan, fisik, serta risiko sosial yang mengiringi, menerima moneter yang dihasilkan, serta kepuasan dan kebebasan pribadi.

Suryana dan Bayu (2010:33) menyatakan: Konsep kewirausahaan merupakan kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar untuk menciptakan sesuatu yang berbeda (*creat new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang melalui suatu proses, pembentukan atau pertumbuhan suatu bisnis baru yang berorientasi memperoleh keuntungan, penciptaan nilai dan pembentukan produk atau jasa baru yang unik dan inovatif.

Suryana (2011:27) mengemukakan bahwa wirausaha yang berhasil pada umumnya memiliki sifat-sifat kepribadian: (a) Memiliki kepercayaan diri untuk dapat bekerja keras secara independen dan berani menghadapi risiko untuk memperoleh hasil; (b) Memiliki kemampuan berorganisasi, dapat mengatur tujuan, berorientasi hasil, dan bertanggung jawab terhadap kerja keras; (c) Kreatif dan mampu melihat peluang yang ada dalam kewirausahaan; (d) Menikmati tantangan dan mencari kepuasan pribadi dalam memperoleh ide.

Suryana (Alfian, 2011: 159) Kondisi-kondisi yang mendorong keputusan seseorang memilih profesi wirausaha adalah sebagai berikut: (1) orang tersebut lahir dan/atau dibesarkan dalam keluarga yang memiliki kultur atau tradisi yang kuat di bidang usaha (*confidence modalities*); (2) orang tersebut

berada dalam kondisi yang menekan, sehingga tidak ada pilihan lain bagi dirinya selain menjadi wirausaha (*tension modalities*); dan (3) seseorang yang memang mempersiapkan dirinya untuk menjadi wirausahawan.

Abimanyu (Setiawan, 2015, 1-2), menjelaskan bahwa untuk dapat menumbuhkan kesiapan berwirausaha siswa dalam jalur pendidikan, maka tidak dapat terlepas dari layanan bimbingan dan konseling salah satu strateginya yaitu dalam bidang bimbingan karir dengan menggunakan layanan informasi.

Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk membantu permasalahan bidang karir yaitu melalui pemberian layanan informasi karir. Fadilla, Abdullah, Farida (2015: 172) Layanan informasi pada hakekatnya adalah suatu proses membantu seseorang dengan sarana yang tersedia untuk mendapatkan informasi yang orang butuhkan agar orang dapat memanfaatkannya dengan baik dan mengetahui perkembangan lingkungan sekitarnya bahkan seluruh dunia.

Menurut Prayitno (2004: 259-260) layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki.

Gladding, (2012: 405) informasi karier sebagai informasi yang berhubungan dengan dunia pekerjaan yang dapat berguna dalam proses pengembangan karier, termasuk informasi pendidikan, jabatan dan psikososial yang berhubungan dengan pekerjaan, seperti, pelatihan yang disediakan, sifat pekerjaan, dan status pekerja dalam berbagai jabatan.

Winkel (2004:322) menyatakan bahwa “bentuk konkret bahan informasi dapat berupa empat macam, yaitu lisan, tertulis, audiovisual, dan disket program komputer” Menurut Woolfolk (Syamsu Yusuf,2004: 203) salah satu upaya untuk membantu remaja atau

siswa menemukan identitas dirinya dan karir yang sesuai dengan pilihannya adalah dengan memberikan informasi tentang pilihan-pilihan karir dan peran-peran orang dewasa dengan cara: Menyarankan kepada remaja/siswa untuk membaca literatur yang isinya menyangkut dunia kerja dan mendatangkan narasumber untuk menjelaskan tentang bagaimana dan mengapa mereka memilih tentang profesi yang dijalannya.

Sukardi dan Desak (2008: 58-60) langkah-langkah penyajian informasi yaitu: langkah persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Langkah Persiapan

- 1) Menetapkan tujuan dan isi informasi termasuk alasan-alasannya.
- 2) Mengidentifikasi sasaran (siswa) yang akan menerima informasi.
- 3) Mengetahui sumber-sumber informasi.
- 4) Menetapkan teknik penyampaian informasi.
- 5) Menetapkan jadwal dan waktu kegiatan
- 6) Menetapkan ukuran keberhasilan

b. Langkah Pelaksanaan

- 1) Usahakan tetap menarik minat dan perhatian para siswa.
- 2) Berikan informasi secara sistematis dan sederhana sehingga jelas isi dan manfaatnya.
- 3) Berikan contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Bila menggunakan teknik siswa mendapatkan sendiri informasi (karya wisata dan pemberian tugas) persiapan sebaik mungkin sehingga setiap siswa mengetahui apa yang harus diperhatikan, apa yang harus dicatat dan apa yang harus dilakukan.
- 5) Bila menggunakan teknik langsung dan tidak langsung usahakan tidak terjadi kekeliruan.
- 6) Usahakan selalu kerja sama dengan guru bidang studi dan wali kelas, agar informasi yang diberikan guru, wali

kelas, dan guru pembimbing (konselor), tidak saling bertentangan atau ada keselarasan antara sumber informasi.

c. Langkah Evaluasi

- 1) Guru pembimbing (konselor) mengetahui hasil pemberian informasi.
- 2) Guru pembimbing (konselor) mengetahui efektivitas suatu teknik.
- 3) Guru pembimbing (konselor) mengetahui persiapannya sudah cukup matang atau masih banyak kekurangannya.
- 4) Guru pembimbing (konselor) mengetahui kebutuhan siswa akan informasilain atau yang sejenis.
- 5) Bila dilakukan evaluasi, siswa merasa perlu memperhatikan lebih serius, bukan sambil lalu.

Rusmana, (2009:70) modeling adalah belajar melalui pengamatan terhadap orang lain. Modeling merupakan alat yang sangat kuat dalam adegan kelompok ketika anggota kelompok yang menyerupai modeling.

Bandura, (Schunk, 2012:173) tujuan teknik modeling adalah: (a) Pemfasilitasan respons (*response facilitation*) dorongan-dorongan sosial menciptakan ajakan-ajakan bagi pengamat untuk mengikuti tindakan-tindakan (mengikuti apa yang dilakukan orang banyak); (b) Hambatan dan penghilang hambatan tindakan-tindakan yang dimodelkan menciptakan harapan-harapan dalam diri pengamat untuk mengalami akibat-akibat yang serupa jika mereka melakukan tindakan-tindakan tersebut; (c) Pembelajaran observasional proses-proses yang meliputi perhatian, pemertahanan, produksi, dan motivasi.

Bandura, (Schunk,2012:187) manfaat-manfaat yang dirasakan dari pengamatan ini dapat memotivasi pengamat untuk melakukan tindakan-tindakan yang sama. Dengan demikian, Akibat-akibat atau hasil-hasil dari

pengamatan berperan untuk memberitahu dan memotivasi.

Menurut Schunk, (2012:185-187) perilaku-perilaku yang dapat menghadapi lingkungan dengan baik akan menarik perhatian yang lebih besar dibandingkan perilaku-perilaku yang kurang efektif dalam menghadapi lingkungannya.

Menurut Bandura, (Schunk, 2012:174) proses-proses pembelajaran Observasional melalui pemodelan terdiri dari proses:

- a. Perhatian: Perhatian siswa diarahkan oleh karakteristik-karakteristik tugas yang relevan yang secara fisik ditonjolkan, pembagian aktivitas kompleks menjadi beberapa bagian, penggunaan model-model yang kompeten, dan pendemonstrasian kegunaan perilaku-perilaku model.
- b. Pemertahanan: Pemertahanan dapat ditingkatkan dengan cara mengulang informasi yang akan dipelajari, menyampaikannya dalam bentuk visual dan simbolis, dan menghubungkan materi baru dengan informasi yang sebelumnya telah disimpan dalam memori.
- c. Produksi: Perilaku-perilaku yang dihasilkan dibandingkan dengan representasi konseptual (mental) seseorang. Umpan balik dapat membantu memperbaiki kekurangan-kekurangan.
- d. Motivasi: Akibat-akibat dari perilaku model memberikan informasi pada pengamat tentang nilai fungsi dan kesesuaian. Akibat memberikan motivasi dengan menciptakan harapan-harapan terhadap hasil akhir dan meningkatkan efikasi diri.

Gerlach & Ely (Arsyad, 2016:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses

belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, 1994).

Seels & Glasgow (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque*/tak-tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*)
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu)
- c. Audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*)
- d. Penyajian Multimedia (slide plus suara /*tape*, *multi-image*)
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, *televise*, video)
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, lembaran lepan /*hand-out*)
- g. Permainan (Teka-teki, Simulasi, Permainan papan)
- h. Realia (model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi (Telekonferen, Kuliah jarak jauh)
- b. Media berbasis mikroprosesor (*Computer-assisted instruction*, Permainan komputer, Sistem tutor intelijen, Interaktif, *Hypermedia*, Compact/video, disc)

Menurut Arsyad (2016: 50) Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame

diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara aliah atau suara sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, mamaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Bandura (dalam Hargenhahn & Olson, 2008: 386-387) terdapat empat tahap teknik media film yang akan dilakukan, yaitu:

- a. Perhatian (*attention*), yaitu proses yang menentukan aspek mana dari situasi dari perilaku.
- b. Pemertahanan (*retention*), yaitu proses yang melibatkan pengodean informasi secara imajinal dan verbal sehingga bisa disimpan dan dipakai diwaktu mendatang
- c. Produksi (*production*), yaitu proses pembentukan perilaku yang melibatkan kemampuan untuk member respon yang dibutuhkan untuk menerjemahkan hal-hal yang sudah dipelajari ke dalam perilaku
- d. Motivasi (*motivation*), yaitu penguatan yang dapat menyebabkan pengamat focus pada aspek fungsional dari perilaku model member insentif untuk bertindak berdasarkan informasi yang berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi.

a. Keuntungan Film Dan Video

- 1) dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat

disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.

- 3) Film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

b. Keterbatasan

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

Kewirausahaan bisa menjadi salah satu alternatif siswa dalam mencapai kehidupan yang mandiri dan produktif. Seseorang yang memiliki karakter wirausaha selalu tidak puas dengan apa yang telah dicapainya.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai efektivitas layanan informasi dengan teknik modeling berbantuan media film untuk meningkatkan pemahaman dalam mengembangkan kemampuan *entrepreneur* peserta didik di SMK Negeri 2 Palangka Raya

**METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2013:3) adalah suatu cara untuk mencari sebab akibat (Hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. *Design* penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test one group design*.

Jenis metode eksperimen dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dengan menggunakan *one group pre-test* dan *post-test design*.



Gambar 3.1  
Prosedur penelitian  
Desain penelitian Sugiyono (2013:109)

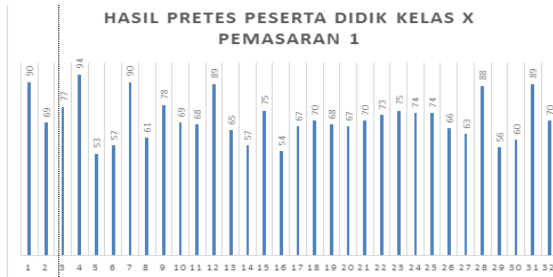
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMK Negeri 2 Palangkaraya yang berjumlah 1500 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini peserta didik di SMK Negeri 2 Palangkaraya yang berjumlah 32 orang.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan teknik *Paired-Sample T Test*, *Paired Sample T Test* atau lebih dikenal dengan *Pre-Post Design* adalah analisis dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya. Dasar pemikirannya sederhana, yaitu bahwa apabila suatu perlakuan tidak memberi pengaruh maka perbedaan rata-ratanya adalah nol (Trihendardi, 2012:129).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

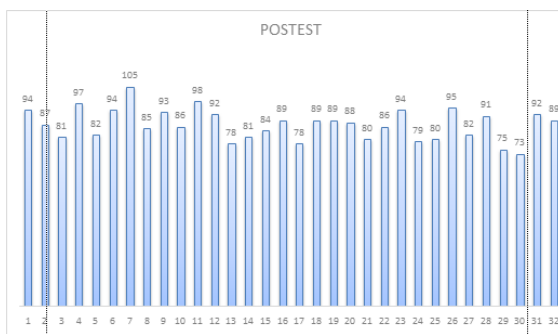
Hasil penelitian yang dapat dilaporkan yaitu tentang gambaran pemahaman kewirausahaan sebelum diberikan layanan informasi dengan teknik modeling berbantuan

media film, gambaran pemahaman kewirausahaan peserta didik X SAR I SMK Negeri 2 Palangkaraya sebelum dan setelah diberikan layanan informasi teknik modeling berbantuan media film.



Gambar 4.1 Hasil Pre-Test Peserta Didik

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui saat pre-test terdapat 4 peserta didik dengan kategori tinggi tingkat pemahamannya, sebanyak 22 peserta didik dengan kategori sedang dan sebanyak 3 peserta didik dengan kategori rendah.

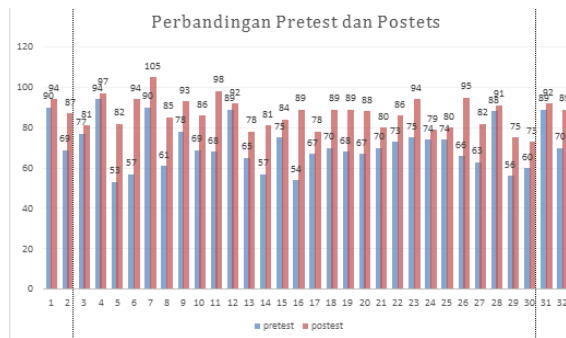


Gambar 4.2 Hasil Post-Test Peserta Didik

Hasil post-test menunjukkan semua peserta didik mengalami peningkatan tingkat pemahaman kewirausahaan. Peningkatan tingkat kewirausahaan peserta didik pada subjek selain dapat dilihat dari perbedaan skor antara sebelum dan sesudah intervensi.

Berikut ini sajian perbandingan hasil pengukuran tingkat pemahaman kewirausahaan dengan menggunakan skala pemahaman kewirausahaan saat pre-test dan post-test pada subjek penelitian. Data hasil pre-test dan post-test pada subjek penelitian dilengkapi dengan deskripsi perubahan-perubahan pada diri peserta didik dari masing-masing peserta didik pada subjek dan berikut

adalah hasil Pre-Test dan Post-Test subjek penelitian.



Gambar 4.3 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pada Subjek Penelitian

Hasil pre-test dan post-test subjek penelitian menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik yang teridentifikasi sebagai pemahaman kewirausahaan berada pada kategori rendah dengan rentang skor 28 sampai dengan 56, berjumlah 3 orang. Kategori sedang dengan rentang skor 57 sampai dengan 85, berjumlah 23 orang. Kategori tinggi dengan rentang skor 86 sampai dengan 114, berjumlah 6 orang. Intervensi layanan informasi dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Setelah intervensi diberikan, terjadi perubahan tingkat pemahaman kewirausahaan yang ditunjukkan oleh anggota subjek penelitian. Perubahan tingkat pemahaman kewirausahaan dapat diketahui melalui pengukuran yang dilakukan menggunakan skala pemahaman kewirausahaan dan dilakukan setelah proses pemberian intervensi (post-test).

Layanan Informasi dengan teknik modeling berbantuan media film dapat dikatakan Meningkatkan Pemahaman Kewirausahaan pada Peserta Didik Kelas X SAR I di SMK Negeri 2 Palangka Raya Tahun Ajaran 2017. Jika terjadi peningkatan rata-rata hasil pre-test dan post-test.

Penghitungan menggunakan SPSS 20.00 hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.00 disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	71,13	32	11,307	1,999
Posttest	87,06	32	7,353	1,300

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	16,000	8,767	3,100	25,329	10,671	5,807	7	,001

Tabel Paired Samples Statistics menunjukkan bahwa pemahaman kewirausahaan mengalami peningkatan rata-rata awal 71,13 menjadi 87,06 dengan jumlah rata-rata peningkatan sebesar 16. Hasil uji t-hitung yaitu 5,807, dan T-tabel dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 2,048.  $H_a$  diterima bila T-hitung  $\geq$  T-tabel. T hitung (5,807) lebih besar dari T-tabel (2,048) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. dengan kata lain ada perbedaan pemahaman antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

## KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman kewirausahaan mengalami peningkatan rata-rata awal 71,13 menjadi 87,06 dengan jumlah rata-rata peningkatan sebesar 16. Hasil uji t-hitung yaitu 5,807, dan T-tabel dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 2,048.  $H_a$  diterima bila T-hitung  $\geq$  T-tabel. T hitung (5,807) lebih besar dari T-tabel (2,048) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil analisis uji Paired-Sample T Test, menunjukkan bahwa pemahaman kewirausahaan mengalami Peningkatan rata-rata awal 71,13 menjadi 87,06 dengan jumlah rata-rata peningkatan sebesar 16. Dengan kata lain ada perbedaan pemahaman antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan Layanan Informasi dengan teknik modeling berbantuan media film.

Layanan Informasi dengan teknik modeling berbantuan media film dapat Meningkatkan Pemahaman Kewirausahaan Peserta Didik di Kelas X – SAR I SMK Negeri 2 Palangka Raya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gladding, Samuel T. 2012. *Konseling Profesi Yang Menyeluruh Edisi Keenam*. Pengalih Bahasa Winarno Dan Lilian Yuwono. Jakarta: PT Indeks.
- Finansialku.com pada tanggal 7 Desember 2016
- Suryana. 2011. *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suryana, Y. dan Bayu, K. 2010. *Kewirausahaan: Pendekatan dan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Setiawan, Agus. 2015. Model Layanan Informasi Karir Berbasis Sifat Rasulullah Untuk Menumbuhkan Kesiapan Berwirausaha. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 1, No. 2, Mei 2015. ISSN 2442-9775.
- Fadilla Fash, Abdullah Sinring, Farida Aryani. 2015. Pengembangan Model E-Career Untuk Meningkatkan Keputusan Karir Siswa Sma Negeri 3 Makassar. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Volume 1 Nomor 2 Desember 2015. Hal 170-179 P-Issn: 2443-2202 E-ISSN: 2477-2518.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Gladding, Samuel T. 2012. *Konseling Profesi Yang Menyeluruh Edisi Keenam*. Pengalih Bahasa Winarno Dan Lilian Yuwono. Jakarta: PT Indeks.
- Winkel, WS. Dan Hastuti, Sri. 2004. *Bimbingan dan Konseling Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2010. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah, Edisi Revisi*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling. Edisi Revisi*. Penerbit Aneka Cipta.
- Sukardi, Dewa Ketut, dan Desak P.E. Nila Kusmawati. 2008. *Proses Bimbingan Dan*



*Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad. 2015. Effectiveness Of Career Guidance Information Service On The Educational Aspiration Level Of The Students. *Jurnal Risalah*, Vol. 26, No. 4, Desember 2015: 166-173.

Rusmana, Nandang (2009). *Bimbingan Dan Konseling Kelompok Di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Risqi Press.

Schunk, H Dale (2012). *Learning Theories An Educational Perspective (Teori-teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar