

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN MONOPOLI DALAM  
BIMBINGAN KARIER UNTUK MENINGKATKAN  
JIWA BERWIRAUSAHA SISWA  
DI SMK TELKOM MAKASSAR**

*APPLICATION OF MONOPOLY GAME TECHNIQUES IN CAREER  
GUIDANCE TO IMPROVE  
THE SOUL OF ENTREPRENEURSHIP STUDENTS  
IN SMK TELKOM MAKASSAR*

**Algha Sanjaya**  
**Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Negeri Makassar**  
**algha.sanjaya15@gmail.com**

*Abstract*

*The purpose of this research is to determine the initial description of the soul of entrepreneurship students, to know the description of the application, and to know the application of monopoly game techniques in career guidance can improve the soul of entrepreneurship students in SMK Telkom Makassar. This research uses quantitative approach with Pre-Experimental Design model, it used is One-Group Pretest-Posttest Design toward 20 samples. Data collection using questionnaire and observation. Data analysis using descriptive statistical analysis and hypothesis test using Wilcoxon signed rank test. The results of this study there are three. The initial description of the student soul of entrepreneurship in SMK Telkom Makassar is in the low category. The description of the application of monopoly game techniques in career guidance in SMK Telkom Makassar was held for 5 meetings with 6 times of research activities. Application of monopoly game techniques in career guidance has a significant effect in improving student soul of entrepreneurship in SMK Telkom Makassar.*

**Keywords:** *Career guidance, Monopoly game techniques, The soul of entrepreneurship*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran awal jiwa berwirausaha siswa, untuk mengetahui gambaran penerapan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier untuk meningkatkan jiwa berwirausaha, dan untuk mengetahui penerapan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier dapat meningkatkan jiwa berwirausaha pada siswa di SMK Telkom Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model *Pre-Experimental Design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest—Posttest Design* terhadap 20 sampel. Pengumpulan data dengan menggunakan angket dan observasi. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis dengan menggunakan uji Wilcoxon signed rank test. Hasil penelitian ini ada tiga. Gambaran awal jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar berada pada kategori rendah. Gambaran penerapan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier di SMK Telkom Makassar dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan 6 kali tahapan kegiatan penelitian. Penerapan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier berpengaruh signifikan dalam meningkatkan jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar.

**Kata Kunci:** *Bimbingan karier, Teknik permainan monopoli, Jiwa berwirausaha*

**PENDAHULUAN**

Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menempati peringkat pertama sebagai jumlah pengangguran terbuka

tertinggi di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik, pada bulan Februari 2016 tingkat pengangguran terbuka tertinggi adalah pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) sebesar 9,84%. Angka tersebut meningkat 0,79% dibandingkan Februari 2015 [1]. Hal tersebut kontradiksi dengan tujuan umum pengadaan sekolah menengah kejuruan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 menyatakan bahwa Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan yang membekali siswa dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dalam kurikulum sekolah menengah kejuruan telah dijelaskan, siswa diajari untuk mandiri dan menciptakan pekerjaan sesuai dengan kejuruan yang digeluti. Namun nyatanya, sebagian besar lulusan sekolah kejuruan hanya menjadi pencari kerja atau karyawan dibanding menciptakan pekerjaan untuk dirinya sendiri dan orang lain, sehingga terjadi ketimpangan jumlah pencari kerja dan lapangan pekerjaan. Apabila hal tersebut terus dibiarkan, maka dikhawatirkan akan menjadi masalah serius yakni jumlah angka pengangguran lulusan SMK semakin banyak di Indonesia.

Wirausaha dipandang sebagai pekerjaan yang baik dan strategis untuk menghadapi dunia global, baik untuk keuntungan pribadi maupun negara. Pekerjaan wirausaha akan mendatangkan pelbagai manfaat dan keuntungan dari pada jenis pekerjaan lainnya. Hal tersebut diungkapkan oleh Presiden Republik Indonesia Joko Widodo dalam saat membuka Jambore Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI) Perguruan Tinggi Se-ASEAN 2016 di Kampus Telkom University Bandung, Senin 23 Mei 2017 "Indonesia membutuhkan 5,8 juta pengusaha muda baru, apabila ingin memenangkan kompetisi di era pasar tunggal Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) [2]. Maka dari itu, pekerjaan wirausaha sangat penting terutama untuk lulusan sekolah menengah kejuruan.

Di sekolah untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa agar menjadi

wirausahawan yang baik, bukan hanya tanggungjawab guru mata pelajaran kewirausahaan namun juga guru bimbingan dan konseling. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 111 tahun 2013 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, disebutkan bahwa layanan bimbingan dan konseling memiliki tujuan membantu konseli mencapai perkembangan optimal dan kemandirian secara utuh dalam aspek pribadi, belajar, sosial, dan karier. Artinya guru bimbingan dan konseling atau konselor mempunyai tugas dan kewajiban untuk membantu meningkatkan kualitas hidup siswa termasuk dalam karier sebagai wirausaha.

Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan layanan bimbingan dan konseling karier untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa. Melihat betapa pentingnya jiwa berwirausaha untuk siswa di sekolah menengah kejuruan, peneliti mencoba untuk meneliti tentang peran guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa. Ada beberapa karakteristik jiwa berwirausaha dalam angket tersebut, namun dengan pelbagai pertimbangan peneliti hanya mengambil 10 (sepuluh), yakni (1) Pengetahuan Berwirausaha, (2) Kreatif, (3) Bertanggung jawab, (4) Menghargai Uang, (5) Mandiri, (6) Ulet, (7) Percaya Diri, (8) Jujur, (9) Komunikatif, dan (10) Orientasi Masa Depan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 Mei 2017 dengan guru bimbingan dan konseling, yakni sebagian besar siswa di SMK Telkom Makassar kurang mempunyai jiwa berwirausaha. Kebanyakan perencanaan karier menunjukkan siswa ingin bekerja sebagai karyawan swasta atau Badan Usaha Milik Negara, Pegawai Negeri Sipil, dan pekerjaan sejenis lainnya. Hal tersebut juga tidak terlepas dari peran orangtua yang memang menginginkan anak-anaknya untuk melanjutkan studi atau bekerja bukan

sebagai wirausaha. Pekerjaan wirausaha masih dianggap pekerjaan rendah dan kurang diminati oleh siswa maupun orangtuanya.

Salah satu guru bimbingan dan konseling di SMK Telkom Makassar, Bapak Abu Ali, S.Pd., mengungkapkan meskipun sudah pernah diberikan layanan bimbingan karier tentang kewirausahaan namun jiwa berwirausaha siswa belum terlihat. Lainnya, guru bimbingan dan konseling menjelaskan bahwa siswa merasa bosan, kurang memerhatikan dan berminat pada saat layanan bimbingan karier. Menurut peneliti, penerapan strategi bimbingan karier yang baik sangat dibutuhkan siswa dengan tujuan meningkatkan jiwa berwirausaha. Referensi [3] menyatakan "*Selection of career guidance strategy can affect the outcome of interventions for the counselor to the counselee*".

Salah satu teknik dalam strategi bimbingan karier adalah teknik permainan. Teknik permainan dianggap sangat efektif dalam melakukan strategi bimbingan karier kepada siswa yang sulit fokus, sering merasa bosan, dan minat yang rendah. Hal tersebut sesuai dengan kondisi siswa SMK Telkom Makassar pada saat proses layanan bimbingan karier tentang kewirausahaan berlangsung. Salah satu teknik permainan yang dapat digunakan yaitu permainan monopoli. Nilai sikap yang terkandung dalam permainan monopoli sesuai dengan indikator jiwa berwirausaha dalam penelitian ini. Dengan demikian, strategi bimbingan karier dengan teknik permainan monopoli berpeluang akan mampu meningkatkan jiwa berwirausaha siswa, sehingga mampu merencanakan masa depan dengan baik sebagai wirausaha.

Telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya yang menghasilkan kesimpulan. Adapun kesimpulan yang dimaksud adalah dalam penelitian Referensi [4] yang berjudul "Simulasi dan Permainan dalam Belajar Kewirausahaan Untuk Siswa di SMKN 2 Bandung", menyatakan bahwa ada

hubungan positif pada pelaksanaan bimbingan karier melalui teknik Permainan terhadap jiwa berwirausaha siswa di SMKN 2 Bandung. Referensi [5] dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan Permainan Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Karakter Wirausaha pada Mata Kuliah Kewirausahaan", mengatakan bahwa salah satu permainan yakni monopoli memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap jiwa berwirausaha untuk menjadi seorang *entrepreneur*.

Teknik permainan monopoli memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik permainan lainnya yakni selain terjadi proses bimbingan karier melalui penyampaian materi kewirausahaan, siswa dapat melakukan permainan monopoli yang menyenangkan dan edukatif yang dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan jiwa berwirausaha. Hal tersebut disebabkan, teknik permainan monopoli mengandung indikator-indikator seorang wirausaha yang mampu meningkatkan jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar.

Indikator tersebut antara lain, pertama manajemen masalah (*problem solving*) berhubungan dengan kreatif, bertanggung jawab, ulet, percaya diri, dan kontrol diri. Kedua menghindari hutang berhubungan dengan ulet, menghargai uang, bertanggung jawab, dan kontrol diri. Ketiga, mengatur uang dengan bijak berhubungan dengan kreatif, ulet, menghargai uang, bertanggung jawab, mandiri, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Keempat, mempunyai semangat dan tujuan hidup kedepan berhubungan dengan pengetahuan berwirausaha, jujur, bertanggung jawab, mandiri, ulet, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Kelima, pengambilan keputusan yang baik berhubungan dengan jujur, kreatif, bertanggung jawab, mandiri, ulet, percaya diri, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Keenam, efektivitas keuangan dan negosiasi berhubungan dengan kreatif, jujur, menghargai uang, bertanggung jawab, mandiri, ulet, kontrol diri, dan orientasi

masa depan. Ketujuh, meningkatkan interaksi sosial berhubungan dengan kreatif, bertanggung jawab, jujur, ulet, pengetahuan tentang berwirausaha, kontrol diri, dan percaya diri. Kedelapan, mengasah keterampilan dan rasa kompetitif berhubungan dengan pengetahuan tentang berwirausaha, jujur, kreatif, bertanggung jawab, mandiri, ulet, percaya diri, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Terakhir yang kesembilan yakni mengenalkan pelajaran hidup dan kontrol diri berhubungan dengan pengetahuan tentang berwirausaha, jujur, bertanggung jawab, mandiri, ulet, percaya diri, kontrol diri, dan orientasi masa depan.

Dari uraian di atas, setelah mencermati pentingnya strategi bimbingan karier maka peneliti tertarik untuk mencoba mengkaji secara ilmiah mengenai pengaruh teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier untuk meningkatkan jiwa berwirausaha pada siswa. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yang akan dilakukan di SMK Telkom Makassar khususnya kelas XI, dengan judul penelitian yaitu "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Bimbingan Karier untuk Meningkatkan Jiwa Berwirausaha Siswa di SMK Telkom Makassar".

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design*. Penelitian *Pre-Experimental Design* membandingkan jiwa berwirausaha siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa teknik permainan monopoli di kelas XI SMK Telkom Makassar. Sehingga dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diberikan *pre test* dan *post test* [6]. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pre test dan Post test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ sebanyak 42 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, untuk sampel 20 siswa. Ada dua

jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen penelitian dan instrumen material.

Instrumen penelitian merupakan teknik yang digunakan mengumpulkan dalam penelitian ini, yaitu observasi dan angket yang berisi indikator-indikator yang menggambarkan jiwa berwirausaha siswa. Angket yang diberikan kepada populasi sifatnya tertutup, karena setiap item pernyataan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban, dengan empat pilihan jawaban yaitu tidak sesuai (TS), kurang sesuai (KS), sesuai (S), sangat sesuai (SS). Pengumpulan data dengan angket, terlebih dahulu akan divalidasi ahli dan selanjutnya akan diuji lapangan terbatas dengan sampel percobaan yang direncanakan sebanyak 40 siswa untuk mengetahui validasi dan realibilitasnya.

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian atau perubahan reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama mengikuti bimbingan konseling karier dengan strategi bimbingan karier melalui teknik permainan melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individual, kelompok, dan per aspek yaitu nilai tertinggi 100% dan angka terendah 0% sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Penentuan Hasil Observasi

| Persentase   | Kriteria      |
|--------------|---------------|
| 80 % - 100 % | Sangat tinggi |
| 60 % - 79 %  | Tinggi        |
| 40 % - 59 %  | Sedang        |
| 20 % - 39 %  | Rendah        |
| 0 % - 19 %   | Sangat rendah |

Sumber: (Referensi [7])

Instrumen material berupa rencana pelaksanaan kegiatan penelitian eksperimen penerapan strategi bimbingan karier melalui teknik permainan untuk meningkatkan jiwa berwirausaha pada siswa di SMK Telkom Makassar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan uji *Wilcoxon*

*Signed Ranks Test*. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang jiwa berwirausaha pada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Guna memperoleh gambaran tentang jiwa berwirausaha pada siswa di SMK Telkom Makassar, maka di buatkan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase. Untuk memperoleh gambaran umum tentang jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan dengan mengetahui skor ideal tertinggi 100 ( $25 \times 4 = 100$ ) kemudian dikurang dengan skor ideal terendah yaitu 25 ( $25 \times 1 = 30$ ), dibagi 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 15 ( $75/5 = 15$ ). Adapun kategorisasi tingkat jiwa berwirausaha siswa yaitu:

**Tabel 2.** Kategorisasi Tingkat Jiwa Berwirausaha Siswa

| Interval | Kategori      |
|----------|---------------|
| 85-100   | Sangat tinggi |
| 70-84    | Tinggi        |
| 55-69    | Sedang        |
| 40-54    | Rendah        |
| 25-39    | Sangat rendah |

Sumber: Berdasarkan Hasil Perhitungan Skor Ideal

Untuk menguji hipotesis penelitian mengenai perbedaan tingkat jiwa berwirausaha sebelum dan sesudah perlakuan berupa teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier dilakukan dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan statistik Z (non parametrik). Dalam pengujian taraf kesalahan ditetapkan sebesar 0,05%. Uji *Wilcoxon (Z)* dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai penerapan teknik permainan monopoli dapat meningkatkan jiwa berwirausaha terhadap siswa di SMK Telkom Makassar.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Gambaran Awal Jiwa Berwirausaha Siswa di SMK Telkom Makassar

Hasil penyebaran angket jiwa berwirausaha pada tanggal 29 Mei 2017 sebagai pengambilan data awal penelitian di SMK Telkom Makassar pada kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan atas rekomendasi guru BK disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Pengambilan Data Awal Tentang Jiwa Berwirausaha

| Interval      | Kategori      | Pretest   |              |
|---------------|---------------|-----------|--------------|
|               |               | F         | P (%)        |
| 136-160       | Sangat Tinggi | -         | -            |
| 112-135       | Tinggi        | 3         | 4,84 %       |
| 88-111        | Sedang        | 17        | 27,42 %      |
| 64-87         | Rendah        | 23        | 37,1 %       |
| 40-63         | Sangat Rendah | 19        | 30,65 %      |
| <b>Jumlah</b> |               | <b>62</b> | <b>100 %</b> |

### 2. Gambaran Penerapan Teknik Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Jiwa Berwirausaha Siswa di SMK Telkom Makassar

Penerapan teknik permainan monopoli yang diberikan kepada kelompok eksperimen mulai dari *pretest* sampai pada

*posttest* berlangsung selama 6 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan meliputi persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Selama pelaksanaan teknik permainan monopoli peneliti sebagai konselor bertindak sebagai fasilitator dalam layanan bimbingan konseling bidang karier.

Penelitian ini dilakukan dalam 6 tahap pertemuan, yaitu (1) pemberian *pretest*, (2) pemberian informasi (teknik permainan monopoli dan kewirausahaan), (3) Pemberian layanan bimbingan dan konseling karier tentang kewirausahaan, (4) pemberian teknik permainan monopoli, (5) lanjutan pemberian teknik permainan monopoli dengan tim yang berbeda, (6) tahap pemberian *post test*. Adapun proses penelitiannya terdiri dari tahap permulaan dengan pemberian pre test dan tahap inti kegiatan berupa pemberian informasi tentang teknik permainan monopoli dan jiwa berwirausaha, pemberian layanan bimbingan dan konseling bidang

karier, pemberian teknik permainan monopoli, serta pemberian teknik permainan monopoli dengan kelompok yang berbeda.

### 3. Penerapan Teknik Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Jiwa Berwirausaha pada Siswa di SMK Telkom Makassar

Berikut ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase gambaran mengenai tingkat jiwa berwirausaha siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan teknik permainan monopoli terhadap siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK Telkom Makassar.

**Tabel 4.** Hasil *Pretest* dan *Posttest* jiwa Berwirausaha Siswa di SMK Telkom Makassar

| Interval | Kategori      | <i>Pretest</i> |             | <i>Posttest</i> |             |
|----------|---------------|----------------|-------------|-----------------|-------------|
|          |               | F              | P(%)        | F               | P(%)        |
| 85-100   | Sangat Tinggi | -              | -           | -               | -           |
| 70-84    | Tinggi        | -              | -           | 4               | 20%         |
| 55-69    | Sedang        | 2              | 10%         | 11              | 55%         |
| 40-54    | Rendah        | 17             | 85%         | 5               | 25%         |
| 25-39    | Sangat Rendah | 1              | 5%          | -               | -           |
|          | <b>Jumlah</b> | <b>20</b>      | <b>100%</b> | <b>20</b>       | <b>100%</b> |

Sumber: Hasil Angket Penelitian

Berikut adalah tabel analisis deskriptif.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Statistik Deskriptif

| Data            | N  | Rata-rata | SD    | Min. | Max. | Ket    |
|-----------------|----|-----------|-------|------|------|--------|
| <i>Pretest</i>  | 20 | 48,55     | 6,825 | 39   | 67   | Rendah |
| <i>Posttest</i> | 20 | 61,55     | 9,843 | 46   | 84   | Tinggi |

Sumber: SPSS 20 For Windows

Data hasil persentase observasi siswa saat pelaksanaan teknik permainan monopoli

pada siswa di smk telkom makassar dapat dilihat pada data sebagai berikut:

**Tabel 6.** Data Hasil Persentase Observasi Siswa Saat Pelaksanaan Teknik Permainan Monopoli pada siswa di SMK Telkom Makassar

| Persentase | Kriteria      | Tahap pelaksanaan kegiatan |    |     |    |
|------------|---------------|----------------------------|----|-----|----|
|            |               | I                          | II | III | IV |
| 80 – 100%  | Sangat tinggi | 0                          | 0  | 1   | 2  |
| 60 – 79%   | Tinggi        | 4                          | 7  | 9   | 10 |
| 40 – 59%   | Sedang        | 13                         | 11 | 10  | 8  |
| 20 – 39%   | Rendah        | 3                          | 2  | 0   | 0  |
| 0 – 19%    | Sangat rendah | 0                          | 0  | 0   | 0  |

| Jumlah | 20 | 20 | 20 | 20 |
|--------|----|----|----|----|
|--------|----|----|----|----|

Sumber: Hasil Analisis Data Observasi

Hipotesis pada penelitian ini yakni: hipotesis nol ( $H_0$ ) pada penelitian ini adalah “Penerapan Teknik Permainan Monopoli Dalam Bimbingan Karier Tidak Dapat Meningkatkan Jiwa Berwirausaha Siswa Di

SMK Telkom Makassar” dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) “Penerapan Teknik Permainan Monopoli Dalam Bimbingan Karier Dapat Meningkatkan Jiwa Berwirausaha Siswa Di SMK Telkom Makassar”.

**Tabel 7.** Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Menggunakan SPSS 20 For Windows

| Jenis Data      | N  | Mean  | Std. Deviation | Z                   | Asymp. Sig. (2-tailed) | Keterangan     |
|-----------------|----|-------|----------------|---------------------|------------------------|----------------|
| <i>Pretest</i>  | 20 | 48,55 | 6,825          | -3,924 <sup>b</sup> | .000                   | $H_0$ Ditolak  |
| <i>Posttest</i> |    | 61,56 | 60,50          |                     |                        | $H_1$ Diterima |

Sumber: Uji Wilcoxon

## HASIL PENELITIAN

Wirausaha merupakan salah satu jenis pekerjaan yang dapat dilakukan oleh seseorang. Pekerjaan wirausaha akan mendatangkan pelbagai manfaat dan keuntungan dari pada jenis pekerjaan lainnya, seperti yang diungkapkan Referensi [8] yaitu:

Manfaat dari wirausaha yaitu sebagai sumber penciptaan dan perluasan kesempatan kerja, pelaksana pembangunan bangsa dan negara, menjadi contoh bagi anggota masyarakat lain, hidup secara efisien dan sederhana, memelihara keserasian lingkungan baik dalam pergaulan maupun kebersihan lingkungan. Sedangkan keuntungan wirausaha yakni terbuka peluang untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sendiri, terbuka peluang untuk mendemonstrasikan potensi secara penuh, terbuka peluang untuk memperoleh manfaat dan keuntungan secara maksimal, terbuka peluang untuk membantu masyarakat dengan usaha-usaha konkrit, terbuka kesempatan untuk menjadi bos.

Karena banyak memiliki manfaat untuk diri sendiri dan orang lain maka pekerjaan wirausaha harus di sosialisasikan dan diajarkan terutama pada siswa. Di sekolah untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa agar menjadi wirausahawan yang baik, bukan hanya tanggungjawab guru mata pelajaran kewirausahaan namun juga guru bimbingan dan konseling. Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan layanan bimbingan dan konseling karier untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa.

Jiwa berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan, serta kesediaan untuk bekerja keras dengan adanya pemusatan perhatian untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut akan risiko yang akan dihadapi, senantiasa belajar dari kegagalan yang dialami, serta mengembangkan usaha yang diciptakannya. Ada 10 indikator jiwa berwirausaha yakni (1) Pengetahuan Berwirausaha, (2) Kreatif, (3) Bertanggung jawab, (4) Menghargai Uang, (5) Mandiri, (6) Ulet, (7) Jujur, (8) Kontrol Diri, (9) Percaya Diri, dan (10) Orientasi Masa Depan.

Teknik permainan merupakan salah satu teknik pada strategi dalam bimbingan karier. Kelebihan dari teknik permainan dapat menjangkau beberapa matra sasaran pada strategi dalam bimbingan karier. Pengertian permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam

batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari [9].

Layanan bimbingan dan konseling karier dalam penelitian ini menggunakan teknik permainan monopoli. Menurut Referensi [10] permainan monopoli tidak hanya untuk hiburan namun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Referensi [11] dan Referensi [5] mengungkapkan bahwa salah satu manfaat permainan monopoli sebagai media belajar manajemen keuangan serta melatih kewirausahaan. Berikut adalah penjelasan Referensi [11] mengenai nilai sikap yang terkandung dalam permainan monopoli sebagai berikut:

1. Manajemen masalah (Problem Solving)
2. Menghindari hutang
3. Mengatur uang dengan bijak
4. Mempunyai semangat dan tujuan hidup kedepan
5. Pengambilan keputusan yang baik
6. Efektivitas keuangan
7. Efektivitas negosiasi
8. Meningkatkan pengetahuan berwirausaha
9. Mengasah keterampilan
10. Mengenalkan pelajaran hidup
11. Kontrol diri dengan bermain secara sehat
12. Rasa percaya diri dalam berkompetisi untuk menjadi yang terbaik (pemenang)

Teknik permainan monopoli memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik permainan lainnya yakni selain terjadi proses bimbingan karier melalui penyampaian materi kewirausahaan, siswa dapat melakukan permainan monopoli yang menyenangkan dan edukatif yang dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan jiwa berwirausaha. Hal tersebut disebabkan, teknik permainan monopoli mengandung

indikator-indikator seorang wirausaha yang mampu meningkatkan jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar.

Indikator-indikator dalam permainan monopoli berhubungan dengan jiwa berwirausaha antara lain, pertama manajemen masalah (problem solving) berhubungan dengan kreatif, bertanggung jawab, ulet, percaya diri, dan kontrol diri. Kedua menghindari hutang berhubungan dengan ulet, menghargai uang, bertanggung jawab, dan kontrol diri. Ketiga, mengatur uang dengan bijak berhubungan dengan kreatif, ulet, menghargai uang, bertanggung jawab, mandiri, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Keempat, mempunyai semangat dan tujuan hidup kedepan berhubungan dengan pengetahuan berwirausaha, jujur, bertanggung jawab, mandiri, ulet, kontrol diri, dan orientasi masa depan.

Kelima, pengambilan keputusan yang baik berhubungan dengan jujur, kreatif, bertanggung jawab, mandiri, ulet, percaya diri, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Keenam, efektivitas keuangan dan negosiasi berhubungan dengan kreatif, jujur, menghargai uang, bertanggung jawab, mandiri, ulet, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Ketujuh, meningkatkan interaksi sosial berhubungan dengan kreatif, bertanggung jawab, jujur, ulet, pengetahuan tentang berwirausaha, kontrol diri, dan percaya diri. Kedelapan, mengasah keterampilan dan rasa kompetitif berhubungan dengan pengetahuan tentang berwirausaha, jujur, kreatif, bertanggung jawab, mandiri, ulet, percaya diri, kontrol diri, dan orientasi masa depan. Terakhir yang kesembilan yakni mengenalkan pelajaran hidup dan kontrol diri berhubungan dengan pengetahuan tentang berwirausaha, jujur, bertanggung jawab, mandiri, ulet, percaya diri, kontrol diri, dan orientasi masa depan.

Adapun hasil penelitian terhadap subjek penelitian sebanyak 20 siswa menunjukkan bahwa kelompok penelitian saat pretest secara umum menunjukkan tingkat jiwa

berwirausaha siswa dalam kategori rendah. Namun demikian, setelah diberi perlakuan berupa penerapan teknik permainan monopoli sebanyak 2 kali ditambah dengan 1 kali layanan bimbingan karier tentang kewirausahaan ternyata menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini disebabkan karena tingkat jiwa berwirausaha siswa mengalami perubahan dari rendah menjadi tinggi. Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, dapat dianalisis bahwa pada hakekatnya terdapat peningkatan tingkat jiwa berwirausaha siswa bagi kelompok penelitian yang telah diberi perlakuan berupa penerapan teknik permainan monopoli. Hal ini ditandai dengan siswa yang mempunyai pengetahuan tentang kewirausahaan yang rendah, kurang kreatif, kurang mandiri, kurang bertanggung jawab, kurang ulet, kurang mempunyai orientasi masa depan, kurang percaya diri, kurang jujur, kurang mampu mengendalikan diri, dan kurang mempunyai sikap penghargaan terhadap uang. Namun setelah diberi perlakuan berupa penerapan teknik permainan monopoli, siswa mengalami perubahan atau peningkatan tingkat jiwa berwirausaha, ditandai dengan siswa mempunyai pengetahuan tentang kewirausahaan, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, ulet, mempunyai orientasi masa depan, percaya diri, jujur, mampu mengendalikan diri, dan mempunyai sikap penghargaan terhadap uang.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh setiap pertemuan partisipasi dan keaktifan siswa mengalami peningkatan dan memberikan bukti bahwa kegiatan yang dilaksanakan dapat diikuti dengan baik oleh para siswa. Pelaksanaan observasi dilakukan untuk melihat gambaran siswa mengikuti kegiatan penelitian yakni penerapan teknik permainan monopoli. Aspek yang diobservasi berbeda setiap pertemuan karena disesuaikan dengan tahapan penelitian yang akan dilaksanakan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *wilcoxon signed ranks test* menunjukkan bahwa pengaruh

penerapan teknik permainan monopoli yang digunakan untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa kelas XI TKJ di SMK Telkom Makassar. Hasil pengujian hipotesis tersebut dengan nilai  $Z$  yaitu  $-3,924^b$  dan nilai sig.2-tailed  $0,000 < \alpha = 0,05$  kemudian terdapat perbedaan nilai rata-rata (mean) setelah penerapan lebih tinggi dari sebelum penerapan teknik permainan monopoli dengan nilai rata-rata sebesar 48,55 namun setelah diberi perlakuan terjadi perubahan menjadi 61,50.

Berdasarkan hasil penelitian nampak bahwa penerapan teknik permainan monopoli dapat meningkatkan jiwa berwirausaha siswa. Melalui pemberian metode ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan jiwa berwirausaha sehingga siswa dapat memahami dan merencanakan karier sebagai wirausaha yang sukses di masa depan. Selama proses penelitian, ada beberapa kendala yang ditemukan oleh peneliti. Pada tahap pertama yakni pengambilan data awal, peneliti harus mampu mengurus perizinan administrasi yang lumayan rumit karena sekolah tujuan penelitian merupakan sekolah swasta favorit di Makassar sehingga ketat dalam hal administrasi. Selanjutnya, pada saat proses penelitian berlangsung tepatnya pada saat pengambilan data *pre test* dan pemberian teknik monopoli pertama kali siswa masih merasa canggung dan belum terlalu memahami teknik tersebut. Namun setelah dijelaskan dan diberikan *ice breaking*, 20 siswa sebagai responden merasa tertarik dan aktif dalam proses penelitian sampai akhir. Selain siswa, guru bimbingan dan konseling di SMK Telkom Makassar juga sangat mendukung proses penelitian ini sehingga memberikan bantuan dan kemudahan. Sebagai contoh, karena sebagian proses penelitian dilakukan pada saat bulan puasa dan mendekati liburan sehingga menemukan kendala yakni waktu. Kemudian, guru BK tersebut sigap dan responsif memberikan arahan dan solusi sehingga penelitian dapat dilakukan dengan lancar dan sukses dalam

waktu yang tepat sesuai izin yang telah diberikan.

### KESIMPULAN

1. Gambaran awal tingkat jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar sebelum penerapan melalui teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier berada pada kategori rendah, namun setelah pelaksanaan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier yang meliputi 5 kali pertemuan dan 6 kali tahapan kegiatan penelitian, maka tingkat jiwa berwirausaha siswa mengalami peningkatan atau berada pada kategori tinggi.

2. Gambaran penerapan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier di SMK Telkom Makassar dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan 6 kali tahapan kegiatan penelitian yakni Pre- test, Pemberian informasi teknik permainan monopoli dan jiwa berwirausaha, Treatment (Layanan Bimbingan dan Konseling Bidang Karier), Treatment (Bermain Monopoli), Treatment (Bermain Monopoli dengan kelompok yang berbeda), dan Post-test.

3. Penerapan teknik permainan monopoli dalam bimbingan karier berpengaruh signifikan untuk meningkatkan jiwa berwirausaha siswa di SMK Telkom Makassar.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jefrindo, Maikel. 2016. Pengangguran Terbesar RI Adalah Lulusan SMK. [Online] <http://finance.detik.com/ekonomi-bisnis/3203625/pengangguran-terbesar-ri-adalah-lulusan-smk>. diakses 2 Desember 2016.
- [2] Anonim. 2016. Menangkan MEA Jokowi: RI Perlu 5-8 Juta Pengusaha Muda Baru. <https://bisnis.tempo.co/read/news/2016/05/23/092773404/menangkan-mea-jokowi-ri-perlu-5-8-juta-pengusaha-muda-baru>. Diakses 2 Desember 2016.
- [3] Herr and Cramer. 1979. *Vocational Guidance and Career Development in the Schools*. Boston: Houghton Mifflin.
- [4] Makbul, Aktris Monika Favorit. 2012. *Simulasi dan Permainan dalam Belajar Kewirausahaan Untuk Siswa di SMKN 2 Bandung*. Bandung: UPI.
- [5] Maryan, Edwin Anangga Maryan. 2011. *Perancangan Permainan Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Karakter Wirausaha Pada Mata Pelajaran Kuliah Kewirausahaan (Studi Kasus Mata Kuliah Kewirausahaan jurusan Teknik Industri UNS)*. Surakarta: UNS.
- [6] Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung Alfabeta.
- [7] Abimanyu, S. 1983. *Teknik Pemahaman Individual (Teknik Non Test)*. Makassar: FIP UNM.
- [8] Pratiwi, Ari Suci. 2009. *Upaya meningkatkan Minat Berwirausaha Melalui Layanan informasi Karier Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2008/2009*.
- [9] Anwar, Dessy. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Abditama.
- [10] Sartikaningrum, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan SMK Negeri 1 Tempel*. Yogyakarta: UNY.
- [11] Ananda, Kun Sila. 2013. *5 Pelajaran Keuangan Dari Permainan Monopoli*. [Online] <https://www.merdeka.com/gaya/5-pelajaran-keuangan-dari-permainan-monopoly.html>. diakses 2 Desember 2016.