

PENINGKATAN MINAT WIRAUSAHA MELALUI MODEL SINEKTIK PADA SISWA KELAS AK2 DI SMK N 1 WINDUSARI MAGELANG

Ari Murdiyanto, Bimbingan dan Konseling

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Email: arimurdiyanto7@gmail.com

Abstrak: The main objective of the research is to improve students' entrepreneurial interest at grade XII AK 2 in SMK N 1 Windusari Magelang using synectic model. The method of the research is classroom action research. The object of the research is 31 students at grade XII AK 2 in SMK N 1 Windusari Magelang. The data is collected using observation and interview. The instrument of the data is entrepreneurial interest scale. The result of validity test using entrepreneurial interest scale is 36 of 48 items is valid which covers the indicators entrepreneurial interest scale. In addition there are 12 items which is invalid item. The test reliability of the instrument coefficient is 0.820 which has a high level of reliability. Technique of analysis data is quantitative descriptive. The procedures used in this research are preparing instrument, testing instrument used pre-test entrepreneurial interest, and implementing synectic model used game. Synectic model activity is carried out in two cycles which each cycle has one cycle activity. The research finding shows that synectic model is able to improve students' creativity development and problem solving. The result of object pre-test and post-test II has improved entrepreneurial interest. Pre-test result is 68.74, after implementing synectic model, the result of the post test is improved 121.90. Comparing the result of pre-test and post-test, it has improved 78.39 %. It shows that applying synectic model using game is able to improve entrepreneurial interest.

Keywords: improving entrepreneurial interest, synectic model, adolescent, vocational school student

Pendahuluan

Pelaksanaan layanan bimbingan karir sangat dibutuhkan untuk memupuk perilaku kreatif pada minat wirausaha pada siswa. Bimbingan karir menitikberatkan perencanaan kehidupan yang mempertimbangkan potensi diri serta lingkungan sekitar agar memperoleh dan memiliki pandangan yang cukup luas dari pengaruh terhadap berbagai peranan positif yang layak dilaksanakannya oleh masyarakat. Pelaksanaan bimbingan karir perlu dilaksanakan secara aktif, tidak hanya oleh guru pembimbing tetapi juga oleh siswa itu sendiri. Bimbingan karir atau bimbingan jabatan merupakan salah satu wujud upaya pendidikan karir atau pendidikan jabatan, dan berorientasi pada pendampingan proses perkembangan karir manusia muda.

Salah satu arah bimbingan karir, yaitu menuntun siswa ke dunia wirausaha. Sekarang ini kita menghadapi kenyataan bahwa jumlah wirausahawan Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa dikatakan hebat, sehingga persoalan pembangunan wirausaha Indonesia merupakan persoalan mendesak bagi suksesnya pembangunan. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru bimbingan dan konseling, tamatan SMK N 1 Windusari Magelang yang menjadi wirausahawan sangat kurang. Minat wirausaha pada siswa sangatlah kurang karena siswa menganggap wirausaha hanya bidang pekerjaan yang belum tentu keberhasilannya.

Data melalui angket pada 29 Agustus 2016 mendeskripsikan bahwa siswa tamatan SMK N 1

Windusari Magelang, sebanyak 12% berminat melanjutkan studi (kuliah), 81.33% berminat bekerja menurut jurusannya, 2.67% akan menikah, dan 4% berminat berwirausaha. Berdasarkan data tersebut, siswa yang sudah tamat lebih berminat bekerja sesuai dengan jurusannya. Siswa tamatan SMK N 1 Windusari Magelang tidak sepenuhnya disalurkan ke dunia kerja dan pada kenyataannya siswa jurusan akuntansi setelah tamat banyak yang menjadi pengangguran.

Pada kunjungan di BPS Kabupaten Magelang yang terletak di Jl. Let. Tukiyat No. 4, diketahui dalam Indeks Perkembangan Pencari Kerja Terdaftar pada Dinas Tenaga Kerja, Sosial dan Transmigrasi Menurut Tingkat Pendidikan 2008-2010 pada tamatan SD tahun 2008 sebanyak 112, tahun 2009 sebanyak 43, tahun 2010 sebanyak 166, pada tamatan SMP tahun 2008 sebanyak 16, tahun 2009 sebanyak 13, tahun 2010 sebanyak 26; pada lulusan SMA atau SMK pada tahun 2008 sebanyak 512, tahun 2009 sebanyak 404, tahun 2010 sebanyak 289, pada lulusan tamatan diploma pada tahun 2008 sebanyak 123, tahun 2009 sebanyak 77, tahun 2010 sebanyak 74. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa pada tamatan SMA atau SMK sangat banyak yang belum mempunyai pekerjaan dibanding dengan tamatan lain walaupun dapat dilihat perkembangan tiap tahun menurun pencari kerjanya, maka diperlukan minat wirausaha untuk mengurangi pengangguran yang terdapat di wilayah Magelang. Diharapkan siswa di SMK N 1 Windusari Magelang yang sudah dibekali dengan keahlian pada

masing-masing jurusan mampu merencanakan kehidupannya untuk menjadi wirausaha melalui bimbingan karier yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah.

Meskipun guru bimbingan dan konseling memiliki jam masuk kelas, namun pemberian layanan bimbingan karier belum maksimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya fasilitas pendukung dalam pemberian layanan bimbingan karier. Siswa cenderung tidak tertarik dan merasa bosan dalam kegiatan layanan bimbingan karier di SMK N 1 Windusari Magelang. Guru bimbingan dan konseling sering menggunakan metode ceramah dalam memberikan layanan bimbingan karier sehingga kurang dapat meningkatkan minat wirausaha pada siswa .

Wirausahawan harus mempunyai ide kreatif dan inovatif. Suatu pendekatan baru yang menarik dalam mengembangkan kreatifitas telah dirancang oleh William J. J. Gordon dengan nama sinektik. Model sinektik merupakan strategi pengajaran yang baik sekali untuk mengembangkan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif sangat dibutuhkan untuk mengembangkan potensi dalam berwirausaha. Kreatifitas merupakan hal yang penting dan menjadi salah satu ciri manusia yang berkualitas. Kreatifitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan Penelitian H. Bustamam Ismail, dkk (2010: 2), pengajaran beberapa bidang studi dengan model sinektik cukup berhasil. Hasil: (1) penelitian

Heavilin di Indiana (1982), menunjukkan bahwa perkuliahan English 104 (komposisi) yang berorientasi sinektik lebih berhasil meningkatkan sikap positif terhadap mata kuliah 104 dari pada sebelumnya; (2) penelitian Dodd di Maine (1988), menunjukkan bahwa para guru yang diajar melalui program pelatihan yang berbasis sinektik meningkat kemampuannya khususnya dalam perilaku kognitif (pelatihan dilakukan selama 8 bulan terhadap 12 guru); (3) penelitian Ahmad Mulyadiprana (1997), menunjukkan bahwa penerapan model sinektik dalam mengembangkan kreatifitas siswa terbukti secara menyakinkan lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional, baik dalam mengembangkan keterampilan berpikir maupun dalam meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan deskripsi di atas, minat wirausaha pada siswa di SMK N 1 Windusari Magelang masih rendah. Metode layanan bimbingan karier dari guru bimbingan dan konseling kurang sesuai untuk memberikan pemahaman wirausaha. Sejauh ini guru bimbingan dan konseling belum pernah menggunakan model sinektik untuk membantu meningkatkan minat wirausaha pada siswa kelas XII di SMK N 1 Windusari Magelang. Berdasarkan latarbelakang tersebut, peneliti akan menerapkan model sinektik untuk meningkatkan minat wirausaha pada siswa kelas XII di SMK N 1 Windusari Magelang.

Pengertian Minat

Menurut Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan

pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Sedangkan Crow & Crow, menyatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (H. Djaali, 2008: 121).

Winkel (2004: 212), minat merupakan kecenderungan subyek yang menetap, untuk tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Minat momentan ialah perasaan tertarik pada suatu topik yang sedang dibahas atau dipelajari untuk itu kerap digunakan istilah "perhatian". Antara minat dan berperasaan senang terhadap hubungan timbal balik, sehingga tidak mengherankan jika siswa yang berperasaan tidak senang, akan kurang berminat, dan sebaliknya.

Berdasarkan paparan tentang pengertian minat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa ketertarikan pada suatu hal, bidang studi, pokok bahasan tertentu, atau aktivitas tanpa ada paksaan dan merasa senang untuk mempelajarinya. Rasa ketertarikan tersebut bukan karena paksaan tapi kesadaran yang tinggi karena keinginan yang kuat untuk mencapai tujuannya. Minat mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda,

kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan.

Pengertian Wirausaha

Menurut Bygrave (H. Buchari Alma, 2004: 21), "*Entrepreneur is the person who perceives an opportunity and creates an organization to persue it*". Berdasarkan definisi tersebut wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut. Seorang wirausaha harus pintar dalam membaca peluang sebelum mendirikan sebuah organisasi.

Sedangkan Hisrich-Peters (H. Buchari Alma, 2004: 26), kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal dan resiko serta menerima balas jasa dan kepuasan serta kebebasan pribadi. Wirausaha adalah setiap orang yang memulai sesuatu bisnis baru atau organisasi. Selain itu juga dapat memanfaatkan peluang dengan menggunakan waktu yang disertai modal dan resiko serta menerima balas jasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa wirausaha harus berfikir kreatif sebelum mendirikan organisasi.

Pengertian Minat Wirausaha

Menurut Yanto, minat wirausaha adalah kemampuan untuk memberanikan diri dalam memenuhi kebutuhan hidup serta memecahkan permasalahan hidup, memajukan usaha atau menciptakan usaha baru dengan kekuatan yang ada pada diri sendiri. Hal yang paling utama yaitu sifat keberanian untuk menciptakan

usaha baru. Menurut Santoso, minat wirausaha adalah gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat sesuatu terhadap wirausaha itu dengan perasaan senang karena membawa manfaat bagi dirinya. Inti dari pendapat tersebut adalah pemusatan perhatian yang disertai rasa senang (Maman Suryamannim, 2006: 22). Sedangkan penelitian Aris Subandono (2007: 18), menyatakan bahwa minat wirausaha adalah kecenderungan hati dalam diri subjek untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung risiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya tersebut. Minat wirausaha berasal dari dalam diri seseorang untuk menciptakan sebuah bidang usaha.

Berdasarkan definisi di atas, minat wirausaha adalah pemusatan perhatian pada sifat keberanian untuk menciptakan usaha baru. Pemusatan perhatian tersebut harus didasari pada rasa senang atau ketertarikan. Dalam berwirausaha harus mampu mengorganisir, mengatur, menanggung risiko, dan mengembangkan usaha yang diciptakannya tersebut.

Aspek Minat

Hurlock (1980: 116) menjelaskan tentang aspek minat. Pertama, aspek kognitif (didasarkan pada konsep yang dikembangkan siswa mengenai bidang yang berkaitan dengan minat). Kedua, aspek afektif (bobot emosional konsep yang membangun aspek kognitif minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan oleh minat). Sedangkan

R. P. Pintrich & D. H. Schunk (1996: 304) menjelaskan aspek minat, yaitu:

- a. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), yaitu perasaan suka tidak suka, setuju tidak setuju dengan aktivitas, umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas.
- b. Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*specivic conciused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai suatu aktivitas atau objek.
- c. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya.
- d. Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal impotence or significance of the activity to the individual*).
- e. Adanya minat intrinsik dalam isi aktivitas (*intrinsic interest in the content of the activity*), yaitu emosi yang berpusat pada aktivitas itu sendiri.
- f. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choise of or participant in the activity*) yaitu individu memilih atau berpartisipasi dalam aktivitas.

Berdasarkan pendapat tersebut aspek minat yaitu sikap umum terhadap aktivitas, kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas, merasa senang dengan aktivitas, aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu, adanya minat intrinsik dalam isi aktivitas, dan berpartisipasi dalam aktivitas. Dalam aspek tersebut terdapat konsep mengenai

bidang wirausaha dan membangun aspek kognitif melalui sikap dalam berwirausaha. Aspek tersebut menjadi panduan dalam aspek wirausaha.

Faktor Minat

Menurut L. D Crow (Agatha Dita Kristisada, 2010: 19-20), faktor yang mempengaruhi minat yaitu *The factor inner urge* adalah rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. *The factor of social motive* adalah minat seseorang terhadap obyek atau sesuatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial. *Emotional factor* adalah faktor perasaan dan emosi mempunyai pengaruh terhadap obyek misal perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Menurut Sri Hidayati (Agatha Dita Kristisada, 2010: 20-21), juga menjelaskan faktor yang mempengaruhi minat. Faktor Eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi minatnya (lingkungan sekitar, sarana, prasarana, dan fasilitas yang digunakan). Faktor Internal yaitu segenap pikiran emosi dan persoalan dari dalam diri seseorang yang mempengaruhi minat sehingga tidak dapat dipusatkan (minat, ingatan, motivasi, dan kemauan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat. Faktor yang mempengaruhi minat yaitu dari faktor internal dan eksternal. Faktor minat tersebut meliputi rangsangan dari lingkungan ruang lingkup sesuai keinginan seseorang, minat seseorang terhadap obyek atau sesuatu hal yang dipengaruhi faktor dari dalam diri manusia dan juga dipengaruhi oleh motif sosial, perasaan dan emosi yang berpengaruh terhadap sesuatu kegiatan tertentu yang dapat membangkitkan perasaan senang.

Pengertian Model Sinektik

Menurut William J. J. Gordon (M. S. Talawar & G. Sheela, 2004: 7), "*Synectics is an interesting approach to the development of creativity designed.*" Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sinektik adalah sebuah pendekatan yang menarik tentang pengembangan kreatifitas. Sedangkan William J. J. Gordon (A. R. Rather, 2004: 44) menjelaskan pengertian model sinektik, yaitu:

This model is based upon certain assumptions about creativity. Firstly, creativity is assumed to be a part of our daily work and leisure time. Secondly, creativity can be increased through training. Thirdly, creative invention is common to all fields (the arts, the sciences, engineering) and is characterized by the same intellectual processes. The fourth assumption of Gordon is that individual and group invention (creative thinking) are very similar. Individuals

and groups generate ideas and products in much the same fashion.

Berdasarkan pengertian tersebut, model sinektik didasarkan pada asumsi tertentu tentang kreatifitas. Pertama, kreatifitas diasumsikan untuk menjadi bagian dari pekerjaan kita sehari-hari dan waktu luang. Kedua, kreatifitas dapat ditingkatkan melalui pelatihan. Ketiga, penemuan kreatif adalah umum untuk semua bidang (seni, ilmu, teknik) dan ditandai oleh proses intelektual yang sama. Keempat, individu dan kelompok penemuan (berpikir kreatif) sangat mirip. Individu dan kelompok menghasilkan gagasan dan produk dalam banyak cara yang sama. William J. J. Gordon beralasan bahwa pemikiran kreatif, suatu sifat unik untuk manusia dan tergantung pada konteks sosial, merupakan perilaku metakognitif, dan karena itu dilatih. Berdasarkan logika ini, William J. J. Gordon berusaha untuk menyusun mekanisme berpikir kreatif.

Berdasarkan definisi tentang model sinektik di atas, model sinektik adalah suatu model pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemecahan masalah kapasitas dan mengembangkan kemampuan kreatif. Model sinektik dapat memecahkan masalah sehingga daya pikir menjadi kreatif terlatih. Model sinektik mengacu dalam mengembangkan pola pikir kreatif.

Proses Sinektik

Menurut William J. J. Gordon (A. R. Rather, 2004: 44 dan M. S. Talawar & G. Sheela, 2004: 9), proses sinektik berdasarkan pada asumsi tertentu (hipotesis)

kemampuan kreatif dan kelompok dapat ditingkatkan dengan membawa kreatif. Pendamping emosional lebih penting dari kreatifitas rasional dasarnya emosional karena membutuhkan unsur irasionalitas meningkatkan kemungkinan menghasilkan proses rasional dan intelektual kasar dari pemecahan masalah. Elemen emosional-irasional harus dipahami dalam rangka untuk meningkatkan probabilitas keberhasilan dalam situasi pemecahan masalah.

Berdasarkan asumsi di atas, metafora membentuk dasar dari urutan kegiatan dalam model pengajaran. Kreatifitas dalam proses sinektik berperan penting dalam pemecahan masalah apalagi dalam kaitannya dengan peningkatan minat wirausaha yang membutuhkan kreatifitas. Penerapan model sinektik diharapkan dapat membantu siswa berfikir kreatif dalam mendukung menjadi wirausahawan.

Penerapan Model Sinektik dalam Pengajaran

A. R. Rather (2004: 48-49), menyatakan beberapa penerapan model sinektik dalam pengajaran yaitu: Model sinektik dapat digunakan siswa pada semua bidang. Model sinektik dapat diterapkan baik dengan adanya diskusi antara guru dan murid di ruang kelas. Hasil dari kegiatan sinektik tidak perlu selalu ditulis, mereka dapat lisan atau mereka dapat mengambil bentuk permainan peran, lukisan dan grafis, atau hanya perubahan perilaku. Sementara mengambil masalah sosial atau perilaku, perilaku situasional pada awaldan akhir kegiatan sinektik harus dicatat untuk mengetahui

perubahan. Model ekspresi mungkin konkret untuk konsep abstrak sebagai topik. Model sinektik dapat digunakan untuk: menulis kreatif, menjelajahi masalah sosial, pemecahan masalah, membuat desain atau produk, dan memperluas perspektif pada konsep-konsep abstrak. Sinektik dapat digunakan untuk semua usia meskipun pada anak yang sangat muda. Perhatian diberikan dalam pengalaman peserta didik. Model sinektik lebih efektif untuk siswa dalam meningkatkan prestasi akademik. Model sinektik dapat dikombinasi dengan model lainnya. Sedangkan William J. J. Gordon mengadaptasi sinektik untuk digunakan pada anak-anak sekolah. Ketika William J. J. Gordon menyesuaikan sinektik di kelas, ia mengamati bahwa kualitas metakognitif yang ditingkatkan pada proses belajar untuk siswa dari semua tingkat kemampuan.

Berdasarkan pendapat A. R. Rather dan William J. J. Gordon di atas, diketahui bahwa model sinektik bisa digunakan untuk pengajaran di kelas pada semua bidang, model sinektik dapat meningkatkan keakraban guru dan murid, dan model sinektik dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas serta untuk memecahkan masalah sehingga dapat digunakan dalam peningkatan minat wirausaha. Jadi, model sinektik tidak hanya bisa diterapkan kepada orang dalam anggota industri tetapi juga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

Rangkaian Kegiatan Model Sinektik

Unsur kegiatan atau sintaksis merujuk pada rincian atau tahapan

kegiatan model sehingga fase-fase kegiatan model tersebut teridentifikasi dengan jelas. Unsur kedua pembangun model sinektik ini adalah proses belajar mengajar sebagai struktur model pembelajaran. A. R. Rather (2004: 46-47), terdapat 2 strategi kegiatan dalam model sinektik. Strategi 1 terdapat enam tahap, yaitu:

- a. Mendeskripsikan kondisi nyata pada saat itu: Siswa mendeskripsikan situasi atau topik yang ada saat itu.
- b. Analogi langsung: Siswa mengajukan analogi langsung, memilih salah satu, dan menjelaskan lebih lanjut.
- c. Analogi langsung: Siswa menjelaskan persamaan dimana ada dua tahap pilihan.
- d. Konflik: Siswa membuat deskripsi sesuai tahap 2 dan 3 yang dipilih pada tahap kedua dan II untuk membuat saran dari beberapa konflik dan memilih salah satu.
- e. Analogi langsung: Siswa mengembangkan dan memilih analogi langsung berdasarkan kejadian yang ada.
- f. Uji coba terhadap tugas semula: Guru meminta siswa meninjau tugas semula dan menggunakan analogi terakhir dan atau memasukkan pengalaman sinektik.

Sedangkan pada strategi 2 terdapat tujuh tahap, yaitu:

- a. Input Substantif: Guru memberi informasi topik baru.
- b. Analogi Langsung: Guru mengajukan analogi langsung dan meminta siswa mendeskripsikan analogi tersebut.

- c. Analogi Personal: Guru meminta siswa membuat analogi personal.
- d. Membandingkan Analogi: Siswa mengidentifikasi dan menjelaskan persamaan diantara materi sedang dibahas dan analogi langsung.
- e. Menjelaskan berbagai perbedaan: Siswa menjelaskan analogi yang berbeda.
- f. Eksplorasi: Siswa menjelaskan kembali topik semula menurut bahasanya sendiri.
- g. Memunculkan Analogi baru: Siswa memberikan analogi sendiri dan menjelaskan persamaan atau perbedaan.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat dua strategi dari model pembelajaran sinektik yaitu strategi pembelajaran untuk menciptakan sesuatu yang baru (*creating something new*) dan strategi pembelajaran untuk menjadikan sesuatu yang asing agar lebih bermanfaat (*making the strange familiar*). Penelitian ini menggunakan strategi kedua, karena strategi ini baik untuk meningkatkan minat wirausaha. Perbedaan utama antara dua strategi mencoba dalam penggunaan analogi. Pada strategi kedua, siswa lebih aktif sehingga daya pikir kreatif siswa berjalan sesuai kemampuannya. Siswa dapat membedakan antara berbagai analogi dengan bahasanya sendiri dan membuat kesimpulan logis, dengan demikian pemikiran kreatif siswa mampu terasah dengan sendirinya karena dalam berwirausaha dibutuhkan kreatifitas yang tinggi.

Media dalam Model Sinektik

Penelitian Vygotsky (Elvadine R. Seligmann, 2007: 11), menganjurkan menggunakannya

interaktif untuk membangun satu gagasan lain, seperti anak-anak dalam bermain. Unsur bermain sosial akan meningkatkan nilai yang melekat pada sinektik sebagai alat mental. Piaget mengidentifikasi berbagai bentuk bermain sebagai karakteristik tingkat tertentu dalam perkembangan kognitif.

Elvadine R. Seligmann (2007: 10), menjelaskan bahwa kemungkinan sinektik menarik bagi anak-anak karena kemiripannya kuat untuk bermain. Sebagian besar buku teks psikologi mendefinisikan bermain sebagai aktivitas dan perubahan secara dramatis dalam persepsi sepanjang siklus hidup. Pada intinya, bermain merupakan eksplorasi, sukarela menyenangkan realitas melalui manipulasi sadar obyek dan gagasan.

Penelitian Chen (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 84), seorang wirausahawan harus berfikir kreatif, untuk melatih kreatifitas siswa bisa dilakukan dengan permainan. Kreatifitas merupakan suatu hal yang yang dapat diajarkan. Faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan guru juga mempengaruhi kreatifitas siswa. Sedangkan Penelitian Csikszentmihalyi (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 85), menyatakan bahwa komunitaslah yang membuat kreatifitas seseorang dapat muncul. Pendapat tersebut membuat para guru lebih optimis dalam menerapkan strategi pengajaran kreatif dan mendesain lingkungan pembelajaran yang mendukung kreatifitas, sehingga kreatifitas para siswa dapat meningkat. Guru yang kreatif juga selalu mendorong siswanya untuk membuat dan

berimajinasi dalam diskusi kelompok.

Kreatifitas merupakan tuntutan pendidikan dan kehidupan pada saat ini dan mendatang. Kreatifitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungannya yang terus berubah. Individu dan organisasi yang kreatif akan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam bidang wirausaha.

Dalam penerapan strategi kedua kegiatan sinektik untuk meningkatkan minat wirausaha, agar siswa lebih kreatif maka media permainan yang akan diterapkan. Permainan tersebut yaitu “Kalung Kertas” dan “*Make Something Beautiful*” (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 88-92). Kalung Kertas, tujuannya adalah paradigma yang telah terbentuk akan mengatakan bahwa hal itu sulit atau mustahil, tapi dengan adanya kreatifitas dan kemauan kuat hal yang dianggap mustahil pasti bisa dilakukan. *Make Something Beautiful*, tujuannya adalah untuk bekerjasama mengembangkan ide serta membangun kerjasama dalam menciptakan barang bekas menjadi barang yang memberikan manfaat.

Berdasarkan kajian tentang model sinektik di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ada dalam model sinektik dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik untuk siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa untuk meningkatkan minat

siswa dalam berwirausaha. Penggunaan permainan dalam model sinektik digunakan untuk membantu dalam meningkatkan minat wirausaha siswa SMK N 1 Windusari Magelang.

Hasil Penelitian

Model penelitian menggunakan teori Kemmis dan Mc Taggart yaitu perencanaan, perlakuan dan pengamatan, serta refleksi. Data diperoleh dari pengolahan data menggunakan skala minat wirausaha. Hasil Pre-Test, Post-Test 1, dan Post-Test 2 dapat di lihat pada Tabel. 1.

No	Nama	Pre-Test	Post-Test 1	Post-Test 2
		Skor	Skor	Skor
1	AF	69	99	123
2	AA	62	89	113
3	AK	67	97	125
4	DR	74	109	131
5	DI	68	94	121
6	EW	70	95	122
7	FS	64	97	127
8	FA	74	87	113
9	HM	65	92	122
10	IW	70	94	126
11	IM	88	112	134
12	NT	63	83	116
13	NA	66	91	118
14	RA	87	108	131
15	RP	65	90	117
16	RAT	64	92	121
17	SF	62	88	114
18	SA	67	94	121
19	SU	68	98	127
20	SH	65	91	119
21	SP	66	95	123
22	SR	60	81	109
23	SAR	66	94	123
24	S	67	93	121
25	TP	64	90	115
26	UD	82	110	132
27	UL	63	94	117
28	WN	65	94	122
29	WA	67	95	122
30	YP	68	97	122
31	Y	85	111	132
Rata-rata		68.74	95.29	121.90

Tabel 1. Hasil Pre-Test, Post-Test 1, Post-Test 2

Kategori tingkat minat wirausaha:	
Tinggi	: ≥ 108
Sedang	: 72-107
Rendah	: ≤ 71

Berdasarkan pengolahan data dari skala minat wirausaha diketahui hasil Pre-Test, diketahui 25 siswa pada kategori rendah dan 6 orang siswa pada kategori sedang. Skor tertinggi 88 dan skor terendah adalah 60. Skor rata-rata 68.74 dan berada pada kategori rendah. Data tersebut mendukung bahwa minat wirausaha siswa kelas AK2 di SMK N 1 Windusari masih rendah yang kemudian dilaksanakan penerapan metode sinektik.

Sebelum diberikan skala minat wirausaha untuk mengetahui Post-Test 1, dilaksanakan pemberian tindakan menggunakan media "Kalung Kertas". Saat pelaksanaan siklus I guru bimbingan dan konseling serta peneliti berkolaborasi dalam menerapkan model sinektik, guru bimbingan dan konseling menjelaskan tentang permainan yang ada dalam model sinektik yaitu "Kalung Kertas". Guru bimbingan dan konseling tidak sepenuhnya mengikuti pelaksanaan model sinektik dikarenakan harus membantu guru lain mempersiapkan ujian sekolah. Setelah Post-Test 1 selesai, peneliti menjelaskan hasil yang diperoleh dari penerapan model sinektik dan guru bimbingan dan konseling mengetahui hasil dari pelaksanaan model sinektik pada Post-Test I.

Tindakan pada pertemuan siklus 1 sesuai rencana karena tujuh tahapan berjalan dengan baik, siswa mampu melaksanakan model sinektik sesuai dengan tahapannya.

Siswa mampu berfikir kreatif untuk menyelesaikan masalah dalam permainan kalung kertas. Siswa mempunyai ide kreatif yang dituangkan dalam membuat bentuk kalung kertas dengan media kertas dan gunting.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 belum ada perubahan menonjol dari subyek penelitian karena berdasarkan hasil permainan kalung kertas belum maksimal dalam menuangkan ide kreatif. Beberapa siswa menghasilkan bentuk kalung kertas yang sama, sehingga perlu diadakan pertemuan lanjutan untuk mengasah subyek penelitian agar lebih kreatif untuk menghasilkan sebuah bentuk permainan dalam model sinektik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemikiran kreatif masih rendah dan perlu diasah karena masih pada tahap awal penelitian. Hasil refleksi dan evaluasi ini dapat memacu peneliti lebih memperhatikan kekurangan-kekurangan pada pertemuan pertama untuk melakukan perbaikan dalam model sinektik pada pertemuan selanjutnya yang akan diberikan.

Selain deskripsi tersebut juga didukung pengolahan data Post-Test 1 dari skala minat wirausaha yang dapat dilihat pada Tabel. 1. Pada bagian Post-Test 1 diketahui 26 siswa pada kategori sedang dan 5 siswa pada kategori tinggi. Skor tertinggi 112 dan skor terendah adalah 81. Skor rata-rata 95.29 dan berada pada kategori sedang.

Pada Post-Test 2, guru bimbingan dan konseling menjelaskan tentang permainan "Make Something Beautiful". Guru bimbingan dan konseling berkolaborasi dengan peneliti hingga

selesai dilaksanakannya tindakan. Guru bimbingan dan konseling dengan peneliti mengetahui secara langsung peningkatan yang terjadi saat pelaksanaan model sinektik pada Post-Test 2.

Berdasarkan hasil dari Post-Test 2, siswa mampu berfikir cepat untuk membuat karya permainan yang akan dibuat dan setelah koran bekas dibagikan seluruh siswa berperan dalam pelaksanaan model sinektik. Hasil dari permainan bervariasi, hal tersebut membuktikan bahwa siswa sudah bisa berfikir kreatif dengan menghasilkan berbagai macam karya dengan koran bekas.

Post-Test 2 dinyatakan berhasil, siswa mampu mengembangkan ide kreatif dalam menciptakan suatu bentuk karya permainan dari media koran bekas menjadi berbagai bentuk yang menarik. Kemampuan kreatif siswa juga terasah dengan baik. Siswa mampu memberikan ide dalam permainan "*Make Something Beautiful*" dan ikut serta dalam pembuatan karya permainan dari media koran bekas.

Terdapat perbedaan yang signifikan setelah dilakukan antara Post-Test 1 dan 2. Pada Post-Test 2 pemikiran kreatif siswa sudah muncul, pemecahan masalah juga baik terbukti mereka mampu menghasilkan karya dari media sederhana yang tersedia. Hasil pelaksanaan model sinektik pada Post-Test 2 lebih kreatif dengan menghasilkan beberapa hasil ide kreatif yang tidak seperti pada Post-Test 1, siswa pada siklus pertama menghasilkan karya permainan dengan bentuk yang sama tetapi pada

Post-Test 2 siswa dapat menghasilkan bentuk yang lebih kreatif dan bervariasi dengan tingkat kesulitan yang tergolong sulit sehingga penelitian dikatakan berhasil dan dihentikan.

Selain deskripsi tersebut juga didukung pengolahan data Post-Test 2 dari skala minat wirausaha yang dapat dilihat pada Tabel. 1. Pada Post-Test 2 diketahui seluruh siswa pada kategori tinggi. Skor tertinggi 134 dan skor terendah adalah 113. Skor rata-rata 121.90 dan berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat dibuktikan bahwa terjadi peningkatan minat wirausaha pada siswa kelas XII AK2 di SMK N 1 Windusari Magelang setelah dilaksanakan model sinektik. Hal tersebut terbukti dengan terjadi peningkatan berdasarkan rata-rata Pre-Test sebesar 68.74 dan rata-rata Post-Test 2 menjadi 121.90. Skor tersebut signifikan karena rata-rata Post-Test ≥ 108 untuk kategori minat wirausaha tinggi, sehingga penelitian ini yang menyatakan model sinektik dapat meningkatkan minat wirausaha siswa kelas XII AK2 di SMK N 1 Windusari Magelang terbukti dan peningkatan minat wirausaha diketahui sebesar 27.86% yang dapat dilihat pada Tabel 2. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian skala minat wirausaha membuktikan bahwa secara umum subyek penelitian mengalami peningkatan minat wirausaha melalui 2 kali tindakan dengan metode permainan dalam model sinektik.

No	Nama	Skor		Peningkatan	Peningkatan (%)
		Pre-Test	Post-Test 2		
1	AF	69	123	54	78.26
2	AA	62	113	51	82.26
3	AK	67	125	58	86.57
4	DR	74	131	57	77.03
5	DI	68	121	53	77.94
6	EW	70	122	52	74.29
7	FS	64	127	63	98.44
8	FA	74	113	39	52.70
9	HM	65	122	57	87.69
10	IW	70	126	56	80.00
11	IM	88	134	46	52.27
12	NT	63	116	53	84.13
13	NA	66	118	52	78.79
14	RA	87	131	44	50.57
15	RP	65	117	52	80.00
16	RAT	64	121	57	89.06
17	SF	62	114	52	83.87
18	SA	67	121	54	80.60
19	SU	68	127	59	86.76
20	SH	65	119	54	83.08
21	SP	66	123	57	86.36
22	SR	60	109	49	81.67
23	SAR	66	123	57	86.36
24	S	67	121	54	80.60
25	TP	64	115	51	79.69
26	UD	82	132	50	60.98
27	UL	63	117	54	85.71
28	WN	65	122	57	87.69
29	WA	67	122	55	82.09
30	YP	68	122	54	79.41
31	Y	85	132	47	55.29
				Rata-rata	2430/31 = 78.39%

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa minat wirausaha siswa dapat ditingkatkan menggunakan model sinektik. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi kegiatan

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

model sinektik dengan metode permainan yaitu permainan kalung kertas dan *Make Something Beautiful*. Kegiatan model sinektik dilakukan dengan dua siklus, masing-masing siklus terdapat satu kali tindakan. Pelaksanaan model sinektik dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dan diikuti oleh 31 siswa.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dibuktikan dengan perolehan rata-rata Pre-Test 68.74 sebesar menjadi 95.29 pada Post-Test 1, hasil Post-Test 2 121.90 ≥ 108 untuk kategori minat wirausaha tinggi dan rata-rata peningkatan 78.39%. Penelitian ini berhasil meningkatkan minat wirausaha seluruh siswa sebanyak 31 siswa dari siklus I dan siklus II yang meliputi, siswa dapat berfikir kreatif, menjadikan pemikiran siswa tentang wirausaha bahwa untuk menjadi sebagai seorang wirausaha yang dibutuhkan hanya modal yang besar tapi barang yang sederhana atau barang bekas bisa juga diolah menjadi barang yang lebih bernilai, menjadikan siswa tidak tergantung pada penyaluran kerja yang diadakan di sekolah.

Daftar Pustaka

- Agatha Dita Kristsada. (2010). Peningkatan Minat Membaca Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Layanan Bimbingan Belajar dengan Teknik Diskusi Kelompok pada Siswa Kelas XI AP/AK SMK MARSUDI LUHUR 1 Yogyakarta. *Skripsi*. FIP-UNY.
- Aris Subandono. (2007). Pengaruh *Life Skill* Diklat Kimia Produktif dan Prestasi Belajar Diklat Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha pada Siswa SMK Kimia Industri Theresiana Semarang. *Skripsi*. FMIPA-UNES.
- B. Hurlock, E. (1980). *Psikologi Pengembangan*. Jakarta: Erlangga.
- H. Buchari Alma (2004). *Kewirausahaan Penuntun Perkuliahan untuk Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- H. Bustamam Ismail (2010). Model Pembelajaran Sinektik dan Pengelolaan Kelas. *Tesis*. Program Pasca Sarjana-UIJ.
- H. Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maman Suryamannim. (2006). Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Skripsi*. FT-UNS.
- Pintrich, R. P. & Schunk. D. H. (1996). *Motivation in Education, Theory Research and Application*. New Jesney. Prentice Hall.
- Rather, A. R. (2004). *Essentials of Instructional Technology*. New Delhi: Discovery Publishing House.
- Seligmann, E. R. (2007). *Reaching Students Through Synectics: A Creative Solution*. *Tesis*. University of Northern Colorado.
- Suwarjo dan Eva Imania Eliasa. (2011). *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Talawar, M. S. & Sheela, G. (2004). *Synectics Model of Teaching*. New Delhi: Anmol Publications.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.