

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa minat wirausaha siswa dapat ditingkatkan menggunakan model sinektik. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi kegiatan 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 pembimbing dan diikuti oleh 31 siswa yang terbagi menjadi empat kelompok.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dibuktikan dengan perolehan rata-rata *pre-test* 68,74 sebesar menjadi 95,29 pada *post-test* I, hasil *post-test* II $121,90 \geq 108$ untuk kategori minat wirausaha tinggi dan rata-rata peningkatan 27,86%. 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.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Minat wirausaha siswa di SMK ABDI NEGARA Muntilan telah terbukti meningkat setelah diberikan tindakan dengan penggunaan model sinektik. Untuk itu disarankan kepada siswa agar minat wirausaha yang telah meningkat menjadikan siswa mempunyai pemikiran kreatif dan dapat berwirausaha.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat melatih siswa untuk berwirausaha agar setelah menyelesaikan sekolah tidak tergantung pada penyaluran kerja yang ada di sekolah.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Pada penelitian menggunakan model sinektik untuk meningkatkan minat wirausaha. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan berbagai macam metode yang dapat digunakan agar siswa mempunyai minat wirausaha tinggi.

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.
- Agus Dariyo. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Halia.
- Amin Hamzah Nasution. (1993). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Bimo Walgito. (2003). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan, dan Marzuki. (2003). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Depdikbud. (1999). *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Evita Singgih. (2006). *Sukses Belajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Panduan.
- Hurlock. (1980). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock. (2005). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendidikan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- H. Buchari Alma (2004). *Kewirausahaan Penuntun Perkuliahan untuk Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- H. Bustamam (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.
- M. Ali dan M. Asrori. (2005). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- M. Buchori. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.

- Panut Panuju dan Ida Umami. (2005). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Pasaribu. (1993). *Teori Kepribadian*. Bandung: Tarsito.
- 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.
- Santrock. (1998). *Adolescence*. Jakarta: Erlangga.
- Seligmann, E. R. (2007). *Reaching Students Through Synectics: A Creative Solution*. Tesis. University of Northern Colorado.
- Sri Rumini. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- 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.