**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Berdasar kurikulum SMK 2006, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan pasal 15 UU SISDIKNAS, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Salah satu tujuan pendidikan sekolah menengah kejuruan berdasarkan kurikulum 2006 ini adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada dan dunia usaha lainnya sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Produktif, mampu bekerja mandiri, bekerja pada bidang tertentu sesuai dengan program keahlian yang telah dipilih merupakan karakteristik lulusan sekolah menengah kejuruan yang diharapkan.

Sesuai dengan tujuan tersebut maka siswa lulusan SMK akan dengan mudah bekerja pada bidang tertentu sesuai dengan bidang keahliannya. Sekolah Menengah Kejuruan juga mampu menciptakan tenaga siap pakai, bekerja secara mandiri dengan bekal keterampilan yang telah didapatkan selama dibangku sekolah. Tidak menutup kemungkinan lulusan sekolah menengah kejuruan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru, menciptakan sesuatu yang baru yang bermanfaat bagi orang banyak.

1

Berbekal keterampilan yang dimiliki oleh siswa dapat dikembangkan nantinya agar mandiri dengan wirausaha. Wirausaha bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh siswa nantinya setelah lulus. Meski demikian realita di SMK Negeri 1 Mare ditemukan informasi yang berasal dari guru pembimbing dan siswa, masih banyak dari siswa yang tidak memanfaatkan potensinya untuk berwirausaha. Padahal dengan potensi yang dimiliki mereka sudah bisa melakukan kegiatan wirausaha. Hal ini disebakan masih kurangnya bimbingan oleh guru untuk menumbuhkan minat berwirausaha siswa. Seperti memberikan tugas kewirausahan, melakukan kunjungan kewirasusahan, dan kurangnya pemberian informasi tentang anak-anak muda yang sukses dalam dunia wirausaha agar siswa termotivasi untuk meraih kesuksesan yang sama. Karena meski telah memiliki pontesi, siswa pun masih membutuhkan motivasi ataupun bimbingan untuk menumbuhkan keinginan mereka untuk berwirausaha.

Permasalahan tersebut bila tidak diselesaikan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Keterampilan yang diberikan di sekolah tidak dimanfaatkan dan dikembangkan dengan baik oleh siswa untuk memperoleh karier yang sesuai dengan kemampuannya, jika tidak memiliki minat berwirausaha. Siswa yang telah memiliki minat berwirausaha dan terbiasa dengan kegiatan wirausaha dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dari sekolah sehingga setelah lulus menjadi wirausaha bisa menjadi pilihan kariernya dan tidak menjadi penganguran.

Berdasarkan data statistika pada Februari 2012 yaitu sebanyak 7,2 juta orang dengan tingkat penganguran terbuka sebesar 6,80 % (Badan Pusat Statistik RI, 2012). di Kabupaten Bone, jumlah penganguran pun relatif tinggi, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ketua Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Bone Andi Akbar Yahya (Amir, 2013) bahwa penganguran di Kabupaten Bone masing sangat tinggi, yakni sebesar 12 % dari seluruh penduduk daerah tersebut. Namun hal tersebut bisa diperkecil dengan keberanian membuka usaha-usaha baru atau berwirausaha. Menurut David McCelland (Heflin, 2011), salah satu yang menjadi syarat agar negara bisa mencapai tingkat kemakmuran diperlukan 2% *entrepreneur* dari jumlah keseluruhan penduduknya. Sedangkan saat ini jumlah orang yang berwirausaha itu masih relatif sedikit dari jumlah total penduduk Indonesia.

Meski SMK memiliki kekhususan peran dalam pembangunan nasional, penyediaan lapangan kerja baru masih menjadi masalah yang sangat sulit. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik atau BPS, penganguran yang berijazah SMK cukup besar yakni 2,1 juta jiwa selama tahun 2012.

Kenyataan seperti ini mengindikasikan bahwa sekolah baru sekedar mampu mempersiapkan peserta didik untuk mengisi lapangan kerja dan belum mampu mempersiapkan mereka menjadi manusia-manusia wirausaha. Guru pembimbing di SMK memegang peranan yang sangat strategis dalam menanamkan sikap kewirausahaan bagi siswa, sehingga *mindset* siswa SMK berubah dari “lulus dan mencari pekerjaan” menjadi “lulus SMK menciptakan lapangan pekerjaan” atau menjadi wirausaha. Danuhadimedjo (1998) mengatakan bahwa lahirnya para wirausahawan berarti semakin banyak pula terciptanya lapangan kerja

Menurut Kasmir (2012), bertambahnya penganguran dikarenakan pola pikir masyarakat kita yang orientasinya apabila telah menyelesaikan pendidikan formal pada umumnya hanya untuk mencari kerja, menjadi pegawai negeri bukan meciptakan lapangan pekerjaan. Sejalan dengan itu Andi Akbar Yahya ketua DPRD Bone (Amir, 2013) menjelaskan bahwa salah satu penyebab tingginya tingkat penganguran di wilayah Kabupaten Bone adalah pola pikir masyarakat lebih cenderung mengejar profesi pegawai negeri.

Terciptanya lapangan kerja akan memiliki kontribusi positif bagi pengentasan pengangguran dan kemiskinan. Begitu juga keberhasilan pembangunan ekonomi suatu negara sebenarnya sangat ditentukan oleh keberadaan wirausahawan yang memadai dan mampu berfikir inovatif dan kreatif, sebab menurut Heflin (2011) kehadiran wirausaha tidak hanya berperan dalam perbaikan atau pun perubahan dalam kualitas diri dan masyarakat, akan tetapi sangat berperan penting pada kemakmuran suatu negara. Jadi untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya usaha untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Mare.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa seorang guru pembimbing seharusnya mampu meningkatkan bahkan menumbuhkan minat berwirausaha pada siswa SMK, sejalan dengan hal tersebut Suherman (2010: 29) menjelaskan bahwa:

Dalam pembentukan minat atau sikap berwirausaha siswa SMK pada aspek piskomotorik diperlukan adanya bimbingan yang berorientasi untuk mengubah kondisi obyektif kepribadian peserta didik agar mau dan mampu malaksanakan aktifitas kewirauasahaan; pembinaan, yang berorientasi untuk membentuk jiwa/kepribadian peserta didik menjadi terbiasa melakasanakan hal-hal yang prinsip dalam berwirausaha dengan baik dan benar.

Siswa SMK harus memiliki minat yang tinggi terhadap pembukaan unit usaha yang baru. Minat merupakan faktor pendorong yang menjadikan seseorang lebih giat bekerja dan memanfaatkan setiap peluang yang ada dengan mengoptimalkan potensi yang tersedia. Menurut Walgito (2003) minat tidak muncul begitu saja tetapi tumbuh dan berkembang sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Santoso (Lukmayanti A. 2012 ) menyatakan bahwa:

Minat wirausaha adalah gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat sesuatu terhadap wirausaha itu dengan perasaan senang, karena membawa manfaat bagi dirinya maupun orang lain. Minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan, serta kesediaan individu melalui ide-ide yang dimiliki untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya, tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, dapat menerima tantangan, percaya diri, kreatif, dan inovatif serta mempunyai kemampuan dan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan.

Suherman (2010) menjelaskan bahwa kewirausahaan merupakan perilaku, oleh sebab itu pembelajaran kewirausahan harus dibarengi dengan teori perilaku yang banyak memberikan gambaran kepada setiap orang tentang bagaimana melakukan sesuatu yang diinginkan sesuai dengan kemampuan individu yang bersangkutan dan selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku berwirausaha baiknya didahului dengan pengamatan perilaku dari objek yang telah membuktikan bahwa berwirausaha merupakan salah satu aspek dalam kehidupan individu yang diselarasakan dengan bakat dan minat individu tersebut.

Motivasi seseorang untuk belajar melakukan perilaku yang disaksikan karena adanya penguatan positif yang didapatkan dalam tingkahlaku tersebut. Menurut Bandura (Santrock, 2010) keinginan untuk melakukan prilaku atau pun sikap yang telah dilakukan oleh model, dikarenakan adanya pengharapan hasil atas apa yang didapatkan oleh model saat atau setelah melakukan prilaku tertentu. Bandura (Cervone dkk, 2010) bahwa proses belajar akan terjadi jika seseorang mengamati seorang model yang menampilkan suatu perilaku dan mendapatkan imbalan atau hukuman karena perilaku tersebut. Melalui pengamatan ini, orang tersebut akan mengembangkan harapan-harapan tentang apa yang akan terjadi jika ia melakukan perilaku yang sama dengan sang model. Harapan-harapan ini akan memengaruhi proses belajar perilaku dan jenis perilaku berikutnya yang akan muncul. Namun, proses belajar ini akan dipandu oleh sejauh mana orang tersebut mengidentifikasi dirinya dengan sang model dan sejauh mana ia merasakan efikasi diri tentang perilaku-perilaku yang dicontohkan sang model.

Berangkat dari teori tersebut teknik *modeling* dirasa sangat cocok untuk membantu meningkatkan minat berwirausaha siswa. Mahmud dan Sunarty (2012) mengemukan bahwa *modeling* adalah proses belajar melalui pengamatan, sedangkan prilaku seorang model atau beberapa orang model berperang sebagai peransang terhadap pikiran, sikap atau prilaku dari pengamat. Dalam konseling *behavioral* dikenal adanya 5 jenis *modeling*, yaitu; *modeling* langsung (*live modeling*), *modeling* simbolis (*syimbolic modeling*), diri sendiri sebagai model (*self-as-modeling*), *modeling* partisipan (*partisi-pant modeling*), *modeling* tertutup (*covert modeling*) dan *modeling* kognitif (*cognitive modeling*). Dalam penelitian ini peneliti memilih mengunakan jenis *modeling* simbolis karena siswa lebih mudah memahami bentuk peniruan (imatasi) dalam bentuk simbolis dari objek yang dilihat.

Cormier dan cormier (Abimanyu dan Manrihu, 1996: 304) mengemukakan pengertian *modeling*  simbolis sebagai berikut:

*Modeling* simbolis disajikan melalui material tertulis, rekaman audio atau video, film atau slide. Dapat dikembangkan untuk klien perorangan atau untuk kelompok. Dalam mengajarkan klien tingkah laku yang sesuai, mempengaruhi sikap dan nilai-nilai, dan mengajarkan keterampilan-keterampilan sosial melalui simbol atau gambar dari benda aslinya dan dipertunjukkan pada klien melalui alat-alat perekam.

*Modeling* simbolisbermaksud agar siswa dapat mengamati prilaku atau adegan dalam video atau media lain yang mengambarkan kehidupan yang mirip dengan kehidupan mereka sendiri, siswa akan dapat mengidentifikasikannya ke diri sendiri dan pengalaman mereka pada adegan-adegan yang ada. Video atau film yang disajikan sesuai dengan penumbuhan jiwa berwirausaha pada siswa dengan itu dapat meningkatkan minat wirausaha siswa.

Berdasarkan survey awal yang telah penelitian lakukan dengan mengadakan wawancara langsung dengan guru pembimbing, siswa dan juga hasil pengisian angket oleh siswa di SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone bahwa ada 23 siswa di sekolah tersebut memiliki minat berwirausaha yang rendah. Hal ini ditandai dengan perilaku siswa yang masih kurang kreatif dalam mengembangkan pengetahuannya di bidang kewirausahaan, masih kurang mandiri, takut gagal atau tidak berani mengambil resiko, tidak percaya diri, tidak terbiasa bekerja keras, tidak memiliki orientasi kedepan, bahkan mereka beranggapan mereka tak mampu mendapat kesuksesan bila berwirausaha padahal mereka belum mencobanya terlebih dahulu. Menurut Suherman (2010), karakteristik siswa yang memiliki jiwa kewirausahaan dapat dilihat dengan kemandirian, kepercayaan diri siswa, kerja keras, berorientasi ke masa depan serta keberanian siswa mengambil resiko untuk aktivitas yang ingin dia laksanakan. Begitupun Suryana (2004) mengungkapkan indikator atapun ciri-ciri orang yang memiliki jiwa berwirausaha yaitu, motif berprestasi tinggi, mandiri memiliki kreatifitas yang tinggi, inovatif, komitmen atau disiplin dalam pekerjaan, memiki perspektif kedepan atau berorientasi ke masa depan, berani mengambil resiko, memiliki jiwa kepemimpinan

Melihat begitu pentingya minat berwirausaha, maka dari itu melalui teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi video diharapkan siswa memiliki jiwa berwirausaha yang tinggi dengan demikian diharapkan agar para siswa di masa yang akan datang tidak hanya fokus untuk mencari atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada seperti menjadi pegawai negeri, akan tetapi bisa bekerja secara mandiri dengan menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba mengkajinya melalui penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik *Modeling* Simbolis Mengunakan Visualisasi Video untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan tiga masalah pokok penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran tingkat minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone sebelum dan sesudah diberikan teknik *modeling* simbolis?
2. Apakah penerapan teknik *modeling* simbolismengunakan visualisasi videodapat meningkatkan minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone?

**C. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat minat berwirausaha sebelum dan setelah penerapan teknik *modeling* simbolismengunakan visualisasi video pada siswa SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone
2. Untuk mengetahui penerapan teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi video dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi akademisi dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
3. Bagi peneliti, menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh bagaimana penerapan teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi video terhadap minat berwirausaha siswa.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi guru pembimbing (konselor sekolah), diharapkan menjadi masukan dalam menghadapi permasalahan siswa, terutama tentang minat berwirausaha siswa*.*
6. Bagi siswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai latihan untuk membantu dirinya dalam mengatasi masalah yang dihadapi.
7. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah terjun kelapangan sebagai seorang pembimbing.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
2. **Minat Berwirausaha**
   1. **Pengertian Minat Berwirausaha**

Winkel dan Hastuti (2004), menjelaskan bahwa “minat yaitu kecenderungan yang agak menetap pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan bidang itu”.

Dalam kamus konseling (Sudarsono, 1997:145) dijelaskan bahwa:

Minat adalah perhatian, kesukaan, kecenderungan hati yakni: keinginan dan perhatian yang mengandung unsur-unsur suatu dorongan untuk berbuat sesuatu (belajar); suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, dan rasa takut, kecenderungan-kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu

Sedangkan menurut Muhadjir (Lukmayanti A, 2012:29) mengatakan bahwa “minat merupakan kecenderungan afektif seseorang untuk membuat pilihan aktifitas”. Kondisi-kondisi insidental dapat merubah minat seseorang, sehingga dapat dikatakan bahwa minat itu tidak stabil sifatnya

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu kecenderungan hati, ketertarikan maupun perasaan senang kepada suatu objek atau bidang tertentu yang menjadi target hidup kedepan untuk dicapai dan diputuskan untuk dilaksanakan melalui proses belajar yang dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan individu masing-masing.

11

Adapun *entrepreneur* atau wirausaha menurut Zimmerer (Suherman, 2010) wirausaha adalah penerapan kreafitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dengan cara memanfaatkan peluang yang ada untuk mendapatkan sebuah keutungan.

Sedangkan Kasmir (2012:19), secara sederhana menjelaskan arti “wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil risiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan”. Berjiwa berani mengambil risiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti.

Lebih dari itu Suryana (2006), mengemukakan bahwa wirausaha adalah kemapuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat sumber daya untuk mendapatkan peluang untuk sukses.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa wirausaha adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang-peluang yang ada, dengan kemampuan kreatif dan inovatif yang dimiliki, berusaha dan berani mengambil resiko untuk mendapatkan keuntungan.

Jadi minat wirausaha adalah pilihan aktifitas karena merasa tertarik, senang, berani mengambil resiko, dan berkeinginan untuk melakukan suatu usaha dengan melihat maupun menciptakan peluang untuk mencapai kesuksesan.

* 1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha**

Menurut McClelland (Suryana, 2006), mengemukakan bahwakewirausahaan ditentukan oleh motif berprestasi, optimisme, sikap nilai, danstatus kewirausahaan ataukeberhasilan. Perilaku kewirausahaan dipengaruhioleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi hak kepemilikan,kemampuan atau kompetensi dan insentif, sedangkan faktor eksternal meliputilingkungan.

Lebih rinci Lukmayanti (2012), menjelaskan bagian atau komponen berwirausaha terdiri dari kognitif, emosi (perasaan), dan konasi atau kehendak. Secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik

* 1. Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik adalah faktor – faktor yang timbul karena pengaruh dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor - faktor intrinsik yang dapat memenggaruhi minat berwirausaha antara lain karena motif berprestasi, harga diri, dan perasaan senang.

1. Motif Berprestasi, motif berprestasi adalah keinginan untuk dapat menjadi orang yang lebih baik dari orang lain. Motif berprestasi menjadi motivasi seseorang untuk dapat memperoleh kehidupan yang lebih baik.
2. Harga diri, harga diri merupakan kebutuhan perkembangan (termasuk kebutuhan aktualisasi diri dari Maslow) dengan berwirausaha diharapkan dapat meningkatkan harga diri karena tidak lagi tergantung pada orang lain. Hal ini yang dapat mendorong seseorang untuk berwirausaha.
3. Faktor senang, perasaan senang terhadap sesuatu misalnya senang mencoba resep makanan maka dengan kesenangan ini akan menimbulkan minat seseorang untuk berwirausaha misalnya mendirikan warung makan
   1. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik adalah faktor yang timbul karena rangsangan atau dorongan dari luar diri individu atau lingkungan. Faktor – faktor ekstrinsik yang memenggaruhi minat berwirausaha antara lain lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan peluang.

1. Lingkungan keluarga, orangtua adalah pihak yang bertanggung jawab penuh dalam proses ini. Anak harus diajarkan untuk memotivasi diri untuk bekerja keras, diberi kesempatan untuk bertanggung jawab atas apa yang dia lakukan. Salah satu unsur kepribadian adalah minat. Minat berwirausaha akan terbentuk apabila keluarga memberikan pengaruh positif terhadap minat tersebut, karena sikap dan aktifitas sesama anggota keluarga saling mempengaruhi baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Lingkungan masyarakat, lingkungan masyarakat juga mempunyai peran dalam mempengaruhi minat seseorang untuk berwirausaha, sebagai contoh seseorang yang mempunyai *background* teknik boga yang bergaul dengan chief atau pengusaha jasa boga akan menimbulkan minat untuk berwirausaha seperti mendirikan restoran sendiri.
3. Peluang, peluang yang ada dihadapan seseorang untuk menjadi sukses bagi orang yang mempunyai semangat untuk maju sebenarnya banyak, tergantung bagaimana individu tersebut dapat memanfaatkan peluang tersebut untuk meraih sukses. Salah satu peluang untuk menjadi orang yang berhasil adalah dengan cara berwirausaha.
4. Pendidikan, pengetahuan yang didapatkan selama di bangku sekolah khususnya sekolah menengah kejuruan, maupun praktek lapangan dapat dijadikan modal dalam memulai berwirausaha.
   1. **Karakteristik Orang yang Memiliki Minat Berwirausaha**

Menurut Suherman (2010), karakteristik seorang wirausaha adalah kreatifitas. Jadi seorang yang berwirausaha pastilah merupakan orang yang kreatif. Dengan demikian kewirausahaan dapat diartiakan sebagai sifat-sifat kreatif yang dimiliki seseorang untuk melakukan kegiatan di lingkungannya. Lebih lengkapnya dijelaskan oleh Suherman (2010), mengemukakan ciri-ciri seseorang yang berjiwa wirausaha, yaitu:

Mandiri

Seorang wirausaha harus mempunyai kecenderungan untuk untuk selalu melakukan sesuatu berdasarkan kemampuan dan potensi diri dan tidak memiliki ketergantungan yang berlebih kepada orang lain.

Memiliki rasa percaya diri yang tinggi

Orang yang percaya diri itu adalah orang yang yakin, optimis dan penuh komitmen.

kreatif dan Inovatif

Seorang wirausaha sukses mesti kreatif dan inovatif untuk melihat peluang maupun, menciptakan sesuatu yang baru.

Disiplin dan kerja keras

Seseorang wirausahawan selalu berpikir untuk mengembangkan usahanya, tak cepat merasa puas atas apa yang dicapainya. Ide-ide baru mendorongnya menuntutnya bersikap disiplin dan bekerja keras untuk merealisasikannya.

Berorientasi kemasa depan

Pengusaha sukses tak boleh berhenti membuat karya bagi dirinya maupun orang lain yang dapat bermanfaat dan mempunyai nilai tambah dimasa kini dan dimasa yang mendatang.

Berani mengambil resiko

Setiap jalan menuju kesuksesan pasti memiliki resiko tersendirinya, seseorang pasti akan dihadapakan pada kegagalan-kegalan sebelum mencapai sebuah kesuksesan.

Sejalan dengan itu Suryana (2004, mengungkapkan indikator atapun ciri-ciri orang yang memiliki jiwa berwirausaha sebagai berikut.

1. Mandiri
2. Memiliki kreatifitas yang tinggi
3. Inovatif
4. Komitmen atau disiplin dalam pekerjaan
5. Memiki perspektif kedepan atau berorientasi ke masa depan
6. Berani mengambil resiko
7. Memiliki jiwa kepemimpinan
   1. **Cara Mengukur Minat**

Minat ditandai dengan adanya perasaan senang dan tidak senang, suka dan tidak suka terhadap sesuatu. Menurut Super (Winkel dan Hastuti, 2004), bahwasanya orang yang mempunyai minat pada obyek tertentu dapat diketahui dari pengungkapan/ucapan, tindakan perbuatan, dan dengan jawaban sejumlah pertanyaan.

* 1. Pengungkapan atau Ucapan (*expressed interest*)

Seseorang yang mempunyai minat berwirausaha akan diekspresikan (expressed interest) dengan ucapan atau pengungkapan. Seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu. Misalnya orang yang bercita-cita sebagai wirausaha maka dia akan mengatakan bila saya memiliki modal makan saya akan membuka kursus komputer atau jenis usaha lainnya.

* 1. Tindakan/Perbuatan (*manifest interest*)

Seseorang yang mengekspresikan minatnya dengan tindakan/ perbuatan berkaitan dengan hal-hal yang berhubunngan dengan minatnya. Seseorang yang memiliki minat berwirausaha akan melakukan tindakan-tindakan yang mendukung usahanya tersebut.

1. Menjawab Sejumlah Pertanyaan (*inventori interest*)

Minat seseorang dapat diukur dengan menjawab sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk aktifitas kelompok tertentu. Misalnya: apakah anda tertarik menjadi seorang pengusaha? Mengapa anda tertarik menjadi pengusaha?

Jadi pengukuran minat berwirausaha dapat didapatkan dari data berupa ungkapan, perbuatan, dan menjawab pertanyaan. Dalam penelitiann ini pengukuran minat berwirausaha dengan cara meminta responden yaitu siswa SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan tentang karakteristik kewirausaha.

1. **Teknik *Modeling* Simbolis**
   1. **Pengertian *modeling* simbolis**

Hartono dan Soedarmadji (2012), mengemukakan bahwa teori behavioristik memandang keperibadian atau tingkah laku seseorang itu sangat dipengaruhi oleh lingkungannya, dan setiap tingkah laku itu dapat dipelajari. Dalam teori behavioristik kepribadian seseorang seperti kotak yang tertutup. Artinya, kita tidak dapat melihat kepribadian seseorang tanpa melihat prilaku yang dimunculkannya. Pikiran, perasaan maupun minat seseorang itu tidak dapat diterjemahkan tanpa melihat prilaku ataupun tingkah laku yang ditampakkan.

Tujuan konseling dalam teori behavioristik adalah mengubah atau menghapus prilaku dengan cara belajar prilaku yang baru yang diharapkan. Cervone dkk (2010) mengatakan bahwa orang dapat belajar dengan hanya mengobservasi prilaku orang lain. Orang yang diobservasi disebut model, dan proses belajar *observasional* ini dikenal juga dengan “*modeling*” (pemodelan). Komalasari dkk (2011) menjelasakan bahwa teknik *modeling* berawal dari Bandura, *modeling* merupakan istilah yang menunjukkan terjadinya proses belajar melalui pengamatan terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan.

Lebih lanjut Cormier dan Cormier (Abimanyu dan Manrihu, 1996:256) mengemukakan “*modeling* merupakan prosedur dimana seorang dapat belajar melalui mengobservasi tingkah laku orang lain “. Hal ini berarti *modeling* bisa dilakukan melalui bimbingan atau konseling untuk membantu klien memperoleh respon positif atau menghilangkan perasaan negatif dalam dirinya, seperti cemas, gelisah, mudah marah, dan sebagainya.

Kemampuan kognitif memungkinkan orang untuk belajar bentuk prilaku hanya dengan mengamati model yang melakukan prilaku tersebut. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Bandura, orang-orang dapat membentuk representasi mental internal dari prilaku yang telah mereka observasi, kemudian dapat mengunakan representasi mental tersebut pada waktu mendatang. Selain itu, Bandura (Santrock. 2010) menjelaskan bahwa keinginan untuk melakuakan prilaku ataupun sikap yang telah dilakukan oleh model, dikarenakan adanya pengharapan hasil atas apa yang didapatkan oleh model saat atau setelah melakukan prilaku tertentu.

Mahmud dan Sunarty (2012:63) menjelaskan terdapat beberapa tipe atau jenis *modeling* :

Di dalam konseling behavioral kognitif dikenal adanya enam jenis *modeling*, yaitu: a. *modeling* langsung (*live modelling*); b. *modeling* simbolis (*symbolic modelling*); c. diri sendiri sebagai model (*self-as-modelling*); d. *modeling* partisipan (*partisi-pant modelling*); e. *modeling* tertutup (*covert modelling*); dan f. *modeling* kognitif (*cognitive modelling*)

Penelitian ini menggunakan *modeling* simbolis, adapun pengertian *modeling* simbolis menurut Mahmud dan Sunarti (2012:104) yaitu sebagai berikut:

Dalam *modeling* simbolis, prilaku model disajikan melalui material tertulis, rekaman audio atau video, film, atau slide. Model-model simbolis dapat dikembangkan untuk konseli perorangan atau konseli kelompok. Model simbolis dapat mengajarkan kepada konseli tentang prilaku yang sesuai, mempengaruhi sikap dan nilai-nilai dan mengajarkan keterampilan-keterampilan sosial melalui simbol atau gambar dari benda aslinya, dan dipertunjukkan pada konseli melalui alat-alat perekam seperti tersebut diatas.

Berdasarkan pendapat di atas berkaitan dengan *modeling* simbolis, maka pada hakikatnya *modeling* simbolis merupakan suatu prosedur pemberian bantuan kepada orang lain (konseli) dalam upaya memodifikasi pikiran atau pola pikir seseorang, sikap, dan keyakinan yang dimiliki berdasarkan dengan apa yang ia lihat atau didengar melalui sebuah media seperti audio, slide maupun video.

* 1. ***Modeling* Simbolis Dengan Menggunakan Visualisasi Video**

Ada beberapa jenis *modeling* simbolis berdasarkan media yang digunakan, sebagaimana yang dikemukankan oleh Nursalim (2013), bahwa dalam *modeling* simbolis, model disajikan melalui bahan-bahan tertulis, audio, video, film ataupun slide. Dalam penelitian ini peneliti mengunakan video sebagai media untuk menampilkan model.

Kata video sudah tidak asing lagi bagi kita menurut kamus besar bahasa Indonesia video berarti: Rekaman gambar hidup yang ditayangkann pada layar televisi atau pada layar lainnya seperti monitor. Senada dengan itu Smaldino (2008:374) mengartikannya dengan “the storage of visuals and their display on television-type screen” (penyimpanan/perekaman gambar dan penanyangannya pada layar televisi).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion) seperti didalam film atau video-video lainnya, dan didalam proses perekamannya maupun penayangannya tentunya melibatkan teknologi.

Video merupakan salah satu bentuk hiburan yang populer, bisa dibilang video sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keseharian kita. Bukan hanya sekedar hiburan semata, akan tetapi video juga mengajarkan manusia tentang sejarah, ilmu pengetahuan, tingkah laku manusia dan berbagai macam hal lainnya. Beberapa film atau video mengkombinasikan hiburan dan pendidikan, agar proses belajar menjadi lebih mudah dan nyaman.

Adapun pemilihan video sebagai media yang digunakan dalam *modeling* simbolis tak lepas dari maanfaat atau karakteristik yang memiliki nilai lebih dari media yang lain, sebagaimana yang dijelaskan Juliantara (2010) bahwa ada beberapa manfaat dan karakteristik dari media video diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
3. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
4. Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
5. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
6. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
7. Menjelaskan hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
8. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang .
9. Video atau film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dan lain-lain.
10. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.

**Dari pendapat yang dikemukakan di atas, bahwa video yang baik untuk ditampilkan sebagai model untuk pembelajaran harus jelas manfaat dan tujuanya serta karakteristik film tersebut agar peserta didik merasa tertarik untuk menyaksikan dan mudah memahami pesan-pesan yang disampaikan lewat video atau film tersebut, terkhusus dalam penelitian ini peserta didik diharapkan dapat menyaksikan dan memahami pesan-pesan yang bisa meningkatkan minat berwirausahanya.**

Adapun video yang akan ditampilkan di dalam *modeling* simbolis untuk meningkatkan minat wirausaha siswa adalah sebagai berikut :

* + - 1. Video yang menampilkan model wirausaha muda yang sukses dalam berwirausaha, dimana di dalam video tersebut ditampilkan secara singkat tentang kesuksesan model yang sukses dalam berwirausaha, hal ini dilakukan agar siswa memahami bahwa wirausaha adalah profesi yang bisa dijalankan atau digeluti oleh anak muda.
      2. Pemutaran film *the bilionaire*, film ini bercerita tentang perjuangan seorang pelajar yang dimulai dari nol sampai menjadi seorang wirausaha sukses, di dalam film tersebut tokoh utamanya adalah Top Ittipat salah seorang dari wirausaha muda sukses yang ditampilkan profilnya pada video pertama. Pemilihan film *the bilioner* sebagai salah satu bahan utama pembelajaran tak lepas dari jalan cerita dari film tersebut yang benar-benar memperlihatkan bagaimana gambaran perjuangan seseorang untuk menjadi wirausahawan yang berhasil, bahkan di dalam film tersebut memperlihatkan bagaimana karakter atau jiwa wirausaha sukses.
      3. Video ketiga menampilkan wirausaha muda yang menceritakan bagaimana kesukses berwirausaha, dimana kesuskesan itu dimulai dari nol sejak dibangku sekolah, di dalam video tersebut mereka menceritakan pengalaman mereka jatuh bangun dalam menggeluti dunia wirausaha, adapun tokoh dalam video tersebut adalah, Nikolas Kurniawan 20 tahun, Hamzah IzzulhaQ 19 tahun, Yassa Singgih. Dimana didalam video tersebut mereka menceritakan secara lansung bagaimana perjuangan dalam berwirausaha sambil menempu pendidikan dan membiayai sekolah mereka sendiri hinga menjadi pengusaha sukses. Dengan menyaksikan video tersebut, siswa diharapkan semakin termotivasi untuk meningkatkan minat wirausaha.
  1. **Proses Pelaksanaan *Modeling* Simbolis Dengan Menggunakan Visualisasi Video**

Pemberian *modeling* simbolis harus dilakukan secara terencana dan sistematis sehingga dapat diperoleh hasil optimal. Abimanyu dan Manrihu (1996) proses pemberian *modeling* simbolis melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pemberian instruksi kepada siswa tentang alasan pemberian *modeling* simbolis yang memungkinkan siswa dapat mengikuti berbagai kegiatan dengan penuh motivasi.
2. Pemberian *modeling* simbolis dengan menggunakan model yang dinilai efektif dalam menampilkan suasana belajar di kelas.
3. Pemberian latihan berdasarkan dari hasil kegiatan pemberian *modeling* sehingga siswa dapat lebih meningkatkan kemampuannya menghadapi masalah atau mengatasi masalah.
4. Menerima balikan dari hasil kegiatan yang bersumber dari siswa.
5. Ringkasan kegiatan hasil *modeling* simbolis yang memungkinkan dapat mengukur sejauh mana keberhasilan pemberian *modeling* simbolis.

Dari pendapat di atas tentang proses pelaksanaan *modeling* simbolis dapat simpulkan bahwa dalam proses pelaksanaan *modeling* simbolis ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian antara lain alasan pemberian *modeling* simbolis, pemberian model yang efektif, pemberian kegiatan atau latihan dari hasil kegiatan *modeling* simbolis

1. **Kelebihan dan Kekurangan *Modeling* Simbolis**

*Modeling* terdiri dari berbagai jenis, dan setiap jenis *modeling* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, tidak terkecuali *modeling* simbolis yang juga memiliki kelebihan di samping kekurangannya.

Menurut Abimanyu dan Manrihu (1996), kelebihan penggunaan *modeling* simbolis, yaitu:

1. Modelnya disajikan melalui materi tertulis, rekaman audio atau video, film atau slide.
2. Model simbolis yang *self instructional*  dapat dilaksanakan oleh klien tanpa berhubungan dengan guru pembimbing.
3. Dapat langsung ditiru oleh klien terhadap apa yang dilihat

Selain kelebihannya, *modeling* simbolis juga memiliki kekurangan, yaitu:

1. *Modeling* simbolis kebanyakan hanya digunakan untuk mengurangi situasi-situasi ketakutan.
2. Sifat-sifat dari *modeling* simbolis hendaknya harus sama dengan orang- orang yang menggunakan prosedur itu.
3. Memerlukan waktu yang cukup lama di dalam penggunaannya, dan
4. Kadang-kadang terjadi penilaian yang keliru.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan *modeling* simbolis selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, keberhasilan pelaksanaan *modeling* simbolis ini kembali pada pribadi peneliti yang melaksanakannya agar lebih efktif untuk membantu menangani permasalahan siswa.

1. **Pertimbangan-pertimbangan dalam Penggunaan *Modeling* Simbolis**

Menurut Abimanyu dan Manrihu (1996: 260), elemen-elemen yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan *modeling* simbolis, yaitu “sifat- sifat dari pemakai, tingkah laku tujuan yang menjadi model, media, isi dan persentasi, dan testing lapangan dari model itu“.

Elemen-elemen di atas diuraikan sebagai berikut:

1. Sifat-sifat dari pemakai

Pertimbangan pertama dalam mengembangkan model simbolis adalah menentukan sifat-sifat orang yang akan diberi perlakuan dengan model simbolis. Sifat-sifat dari model simbolis hendaknya sama dengan orang-orang yang akan menggunakan prosedur itu. Guru pembimbing juga mempertimbangkan derajat variasi sifat- sifat yang ada dan dimiliki oleh para pengguna model simbolis.

1. Tingkah laku-tingkah laku tujuan yang menjadi model

Tingkah laku tujuan atau apa yang menjadi model hendaknya dispesifikasikan. Guru pembimbing dapat mengembangkan seri-seri model simbolis untuk memusatkan pada tingkah laku-tingkah laku yang berbeda atau pola yang kurang kompleks. Suatu model atau suatu seri dari model-model yang dikembangkan guru pembimbing hendaknya menstruktur model itu dalam 3 pertanyaan, yaitu: i) tingkah laku-tingkah laku yang dikehendaki, ii) perlukah tingkah laku-tingkah laku atau aktivitas-aktivitas itu disusun ke dalam urutan keterampilan-keterampilan yang kurang kompleks, dan iii) bagaiman hendaknya urutan-urutan keterampilan-keterampilan itu diatur?

1. Media

Dalam usaha membantu proses keterampilan konseling melalui contoh-contoh atau model, latihan praktis, dan umpan balik. Contoh model ini dapat berupa film, rekaman video atau audio atau pemuatan dalam rekaman slide. Pemilihan media penyampaian ini akan tergantung pada di mana, dengan siapa, dan bagaimana model simbolis itu akan digunakan. Model-model simbolis tertulis, film, rekaman video dapat dicek untuk klien dan digunakan secara bebas di sekolah.

1. Isi dan presentasi

Tanpa memperhitungkan media yang digunakan untuk menggambarkan penyajian model itu, guru pembimbing hendaknya mengembangkan suatu skrip untuk merefleksikan isi *modeling* yang disajikan. Skrip itu meliputi 5 bagian, yaitu: instruksi, *modeling*, latihan, balikan dan ringkasan.

Instruksi-instruksi disertakan bagi setiap tingkah laku atau urutan tingkah laku yang didemostrasikan. Instruksi yang disingkat tapi jelas dan rinci disajikan sebelum model itu akan membantu klien mengidentifikasikan komponen-komponen dari model yang ditampilkan yang diperlukan. Instruksi menyediakan suatu rasional tentang *modeling* itu dan kunci-kunci untuk memfasilitasi perhatian terhadap model itu. Instruksi-instruksi itu dapat juga mendeskripsikan type yang digambarkan oleh model seperti “orang yang akan temui atau dengar adalah sama dengan anda sendiri”.

Bagian berikutnya dari skrip, hendaknya mencakup deskriptif tingkah laku atau kegiatan yang ditiru dan kemungkinan dialog dari model yang memuat tingkah laku atau kegiatan yang menjadi tiruan itu. Bagian dalam skrip ini hendaknya menyajikan tingkah laku yang kompleks dalam urutan keterampilan yang terencana (*modeling*).

Pengaruh dari *modeling* akan lebih besar jika penyajian tingkah laku yang menjadi model itu diikuti oleh kesempatan-kesempatan berlatih. Dalam *modeling* simbolis hendaknya dimungkinkan adanya kesempatan bagi klien untuk berlatih tentang apa yang baru mereka baca, dengar, atau lihat yang dikerjakan oleh model-model itu.

Setelah klien diinstruksikan untuk berlatih dan waktunya telah cukup, balikan dalam bentuk deskripsi tentang tingkah laku atau aktivitas hendaknya dilakukan. Klien hendaknya diinstruksikan untuk mengulang *modeling* dan mempraktekkannya lagi jika balikan menunjukkan adanya masalah. Pada kesimpulan dari skenario atau seri-seri tertentu, skrip hendaknya mencakup suatu ringkasan tentang apa yang telah ditiru dan pentingnya bagi klien menguasai tingkah laku itu.

1. Testing lapangan dari model

Mencek skrip sebelum membuat model simbolis adalah suatu cara yang baik. Dalam penggunaan *modeling* simbolis, bahasa, urutan, modelnya, waktu latihannya dan balikan harus diuji oleh pemakai sebelum *modeling* simbolis akhir ditetapkan untuk digunakan jika memungkinkan model simbolis itu sehingga diharapkan pemberian *modeling* simbolis betul-betul memberi dampak positif sesuai maksud pemberian *modeling* simbolis.

Dari pendapat yang terterah di atas, jelas bahwa dalam penggunaan *modeling* simbolis sebagai teknik memiliki beberapa pertimbangan-pertimbangan dalam menentukan model yang akan ditampilkan dalam proses *modeling* simbolis khususnya pada minat wirausaha. Hal ini memungkinkan dapat meminimalisir kesalahan atau kekurangan dari *modeling* simbolis sebagai teknik agar tujuan dari penelitian yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

1. **Hasil Penelitian yang Relevan**

Berbagai hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan tentang peningkatan minat berwirausaha siswa, telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya yang menghasilkan beberapa kesimpulan, adapun kesimpulan yang dimaksud adalah :

Sulistyo (2013), didalam penelitianya yang berjudul “Pengaruh Layanan Bimbingan Karier Melalui Media Film Terhadap Peningkatan Minat Berwirausaha Siswa Smk Kelas XII Negeri Semarang. Mengatakan bahwa pengunaan media film dalam upaya menigkatkan minat berwirausaha siswa mendapatkan hasil yang positif.

Hutauruk (2008), didalam penelitian studi kasusnya yang berjudul “Pengaruh Film *The Biblioner* Terhdap Minat Berwirausaha” mengemukakan bahwa pengunaan film dalam upaya peningkatan minat berwirausaha memberikan pengaruh yang cukup signifikan.

1. **Kerangka pikir**

Siswa SMK diharapkan memiliki minat yang tinggi terhadap pembukaan unit usaha yang baru. Minat merupakan faktor pendorong yang sangat penting, menjadikan seseorang giat bekerja dan memanfaatkan setiap peluang yang ada serta mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Minat tidak muncul begitu saja akan tetapi akan muncul dan berkembang sesuai faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Dengan demikian, minat berwirausaha akan menjadikan siswa mandiri dan tidak tergantung dengan orang lain. Oleh karena itu, para siswa perlu ditanamkan minat berwirausaha agar kelak mereka dapat menciptakan sebuah usaha yang akan menghasilkan lowongan pekerjaan baru bagi orang-orang disekitarnya. Selain itu, dengan menumbuhkan minat berwirausaha dapat mengembangkan potensi dan seluruh kemampuan yang dimiliki sehingga mereka dapat berkembang secara optimal dan dapat berfikir secara realistis kearah masa depan yang lebih baik demi meningkatkan derajat dan taraf hidupnya.

Pada kenyataanya masih banyak siswa yang memilki minat berwirausaha yang rendah, begitupun sebagian siswa di SMK Negeri 1 Mare. Hal ini nampak kurangya karakteristik wirausaha pada siswa seperti mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko, kreatif dan inovatif, disisplin dan kerja keras, berorientasi kemasa depan, berjiwa kepemimpinan, dan perasaan senang untuk berwirausaha.

Untuk mewujudkan hal tersebut kita bisa memperlihatkan kepada siswa orang yang sukses dalam berwirausaha melalui teknik *modeling* simbolis, hal tersebut dimaksudkan agar siswa termotivasi untuk berwirausaha, Menurut Mahmud dan Sunarty (2012) *modeling* simbolis dapat mengajarkan kepada konseli tentang perilaku yang sesuai, memengaruhi sikap dan nilai-nilai, dan mengajarkan keterampilan-keterampilan sosial melalui film atau rekaman video.

Bandura (Cervone dkk, 2010) menjelaskan bahwa orang dapat belajar dengan hanya mengobservasi prilaku orang lain. Menurut Bandura keinginan untuk melakuakan prilaku ataupun sikap yang telah dilakukan oleh model, dikarenakan adanya pengharapan hasil atas apa yang didapatkan oleh model saat atau setelah melakukan prilaku tertentu.

Beranjak dari situ *modeling* simbolis dirasa bisa diterapkan untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa. Lebih terkhusus lagi *modeling* simbolis yang mengunakan visualisasi video, *modeling* simbolis mengunakan visualisasi videobermaksud agar konseli dapat mengamati prilaku atau adegan model dalam video yang mirip dengan kehidupan mereka sendiri, konseli akan dapat mengidentifikasikannya ke diri sendiri dan pengalaman mereka pada adegan-adegan yang ada. Video yang disajikan adalah video yang memperlihatkan pemuda-pemuda yang telah sukses berwirausaha, film *the bilionaire* yang bercerita perjuangan seseorang yang berwirausaha hingga mencapai kesuksesan, serta video menampilkan para wirausahan muda yang menceritakan pengalamannya dalam berwirausaha. Dengan demikian penerapan teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi video diharapkan dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa.

Secara terperinci, kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Siswa memiliki minat berwirausaha rendah

1. Ketengantungan yang tinggi kepada orang lain
2. Kurang percaya diri
3. Tidak berani mengambil resiko
4. Kurang kreatif
5. Kurang disiplin dan mudah menyerah
6. Tidak memiliki orientasi masa depan
7. Memiliki jiwa kepemimpinan yang rendah
8. Tidak suka dengan wirausaha

Teknik *modeling* simbolis dengan visualisasi video meliputi:

1. Memberikan instruksi kepada siswa alasan pemberian *modeling* simbolis melalui visualisai video
2. Pemberian *modeling* simbolis dengan model (video orang-orang sukses dalam berwirausaha, video *the bibllioner* dan cerita wirausaha muda)
3. Menerima balikan dari hasil kegiatan yang bersumber dari siswa (diskusi)
4. Ringkasan kegiatan hasil *modeling* simbolis

Minat Berwirausaha tinggi

1. Mandiri
2. Memiliki rasa percaya diri
3. Berani mengambil resiko dalam berwirausaha
4. Kreatif dan inovatif
5. Disiplin dan kerja keras
6. Berorientasi ke masa depan
7. Berjiwa kepemimpinan
8. Perasaan senang untuk berwirausaha

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

Gambar 2.1 skema kerangka pikir

1. **Hipotesis**

Berdasarkan teori yang dibahas dalam tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan maka diajukan hipotesis penelitian yaitu “teknik *modeling* simbolis dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif**.** Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen design* yang akan mengkaji penerapan teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi videountuk meningkatkan minat berwirausaha. Artinya, penelitian ini membandingkan tingkat minat berwirausaha siswa sebelum diberikan teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi videodengan saat setelah diberikan teknik *modeling* simbolismengunakandi SMK Negeri 1 Mare.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

Penelitian ini mengkaji dua variable, yaitu *independent variable* (variable bebas) yang memberikan pengaruh dan *dependent variable* (variable terikat) yang diberikan pengaruh. Penerapan teknik *modeling* simbolis sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (*independent variable*)*,* dan minat berwirausaha sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (*dependent variable*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* yang dapat digambarkan sebagai berikut:

33

**Tabel 3.1 Pendekatan dan desain penelitian**

|  |  |
| --- | --- |
| Kelompok *Pretest*  Perlakuan | *Posttest* |
| Eksperimen (E) O1 X O2 | |

(Sumber : Sugiyono, 2011 : 111)

Dimana :

E = Kelompok eksperimen

O1 = *Pretest*  kelompok eksperimen

O2 = *Posttest* kelompok eksperimen

X = Treatmen atau perlakuan (teknik *modelling* simbolisdengan menggunakan visualisasi video)

1. **Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut :

1. Teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi video adalah penayangan video model atau tokoh sukses dalam wirausaha, penayangan film *the billionaire* yang berceritatentang perjalanan hidup seorang pemuda menjadi seorang wirausaha sukses dan video model yang menampilkan para wirausahawan mudah yang bercerita tentang pengalaman menjalani profesi wirausaha.
2. Minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan, serta kesediaan individu melalui ide-ide yang dimiliki untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri, memiliki rasa percaya diri, berani mengambil resiko, kreatif dan inovatif, kerja keras, disiplin dan komitmen dalam bekerja, berorientasi kemasa depan, berjiwa kepemimpinan dalam memenuhi kebutuhannya.
3. **Populasi dan Sampel**
   * + - 1. Populasi

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri I Mare Tahun ajaran 2014 / 2015 yang memiliki karakteristik minat berwirausah yang rendah berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru BK, siswa yang kemudian diperkuat dengan hasil angket yang disebar kepada siswa. Adapun hasil angket yang disebar di kelas XI TKJ, XI PP, XI TO sebanyak 64 siswa, 23 siswa terindikasi memiliki minat berwirausah yang tergolong rendah yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.2: hasil angket pengumpulan data sebelum penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | **Frekuensi** |
| 119-140 | Sangat Tinggi | 13 |
| 98-118 | Tinggi | 28 |
| 77-97 | Sedang | 14 |
| 56-76 | Rendah | 9 |
| 35-55 | Sangat Rendah | 0 |
| Jumlah | | 64 |

Berdasarkan hasil angket, siswa yang dijadikan populasi adalah siswa yang memilki minat berwirausaha berkategori sedang dan rendah. Adapun penyebaran populasi sebagai berikut:

**Tabel 3.3: Penyebaran Siswa Yang Menjadi Populasi Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Kelas** | **Jumlah Populasi** |
| 1. | XI TEKNIK KOMPUTER & JARINGAN | 8 |
| 2. | XI PENYULUHAN PERTANIAN | 6 |
| 3. | XI TEKNIK OTOMOTIF | 9 |
|  | | JUMLAH | 23 |

* + - * 1. Sampel

Sampel adalah bagian darijumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pertimbangan populasi penelitian sebanyak 23 siswa di pandang kurang efektif bila melebihi 12 siswa sebagaimana pendapat Lubis (2011) bahwa didalam konseling kelompok efektinya terdiri dari 12 orang, maka dilakukan penarikan sampel sebanyak 12 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memeperhatikan strata yang ada dalam populasi, karena semua anggota populasi dianggap sama atau dianggap homogen (Sugiyono, 2011). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.4: Penyebaran Siswa Yang Menjadi Sampel Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas | Jumlah Sampel | |
| 1 | XI TEKNIK JARINGAN & KOMPUTER | 6 | |
| 2 | XI PENYULUHAN PERTANIAN | 3 | |
| 3 | XI TEKNIK OTOMOTIF | 3 | |
| Total | | | 12 |

1. **Teknik dan prosedur pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang cukup valid.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Teknik angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawab. Angket diberikan kepada sampel untuk memperoleh gambaran tentang minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Mare sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*postest*) diberikan teknik *modeling* simbolis

Kuesioner yang diberikan kepada responden penelitian, dimana angket peneliti sifatnya tertutup, yang terdiri dari item *favoreble* dan item *unfavorable* serta dilengkapi dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), agak sesuai (AS), kurang sesuai (KS) tidak sesuai (TS). Untuk item *favoreble* penilaian pilihan jawaban sangat sesuai (SS) = 4, agak sesuai (AS) = 3, kurang sesuai (KS) = 2, dan tidak sesuai (TS) = 1, sedangkan untuk item *unfavorable* penilaian pilihan jawaban sangat sesuai sangat sesuai (SS) = 1, agak sesuai (AS) = 2, kurang sesuai (KS) = 3, dan tidak sesuai (TS) = 4

**Tabel 3.5: Pembobotan angket penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pilihan Jawaban | Favorable | *Unfavorable* |
| Sangat sesuai (SS) | 4 | 1 |
| Agak sesuai (AS) | 3 | 2 |
| Kurang sesuai (KS) | 2 | 3 |
| Tidak sesuai (TS) | 1 | 4 |

Sebelum angket digunakan untuk penelitian lapangan diuji coba lapangan dan kemudian dilakukan uji validitasi dan realibilitas angket penelitian.

a. Uji Validitas

Pengujian hasil uji validitas skala dengan menggunakan pengolahan komputer program SPSS 16,00 ditemukan dari 54 item pertanyaan 19 diantaranya tidak valid disebabkan nilai r yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0.3 maka hasilnya dinyatakan tidak valid seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono dan Wibowo dalam Sujianto (2009), yaitu item nomor 4 (0.074), nomor 6 (0.039), nomor 8 (0.185), nomor 12 (0.019), nomor 19 (0.263), nomor 21 (0.035), nomor 22 (0.075), nomor 25 (0.151), nomor 26 (0.228), nomor 28 (0.110), nomor 29 (0.289), nomor 33 (276), nomor 37 (0.022), nomor 38 (0.260), nomor 39 (0.118), nomor 43 (0.208), nomor 46 (0.082), nomor 47 (0.276), nomor 54 (0.270). Sehingga jumlah item pertanyaan yang valid yakni 35 item pertanyaan.

b. Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki realibilitas yang baik apabila alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat realibilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien alpha lebih besar dari 0,60.

1. Teknik observasi

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui keseriusan siswa dalam mengikuti kegiatan *modeling* simbolis dengan visualisasi video untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah kriteria *modeling* simbolis yaitu perhatian meliputi: kehadiran, memperhatikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, sukarela mengikuti kegiatan *modeling*, melakukan instruksi.

Aspek kriteria *modeling* simbolis meliputi: bersikap santai menyimak video, konsentrasi saat mengikuti kegiatan *modeling* simbolis sedangkan pada aspek inisiatif meliputi: memberi ide baru, mengajukan usul dan mengajukan alternatif lain. Cara memberi tanda cek (v) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan latihan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Analisis individu = x 100%

(Abimanyu, 1983:26)

Analisis Kelompok = x 100%

Dimana :

nm : Jumlah item yang tercek dari satu siswa

N : Jumlah item yang terobservasi

Nm : Jumlah cek pada item aspek tertentu yang tercek dari seluruh siswa

P : Jumlah Siswa

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase Individu dan kelompok yaitu nilai tertinggi 100 % dan terendah 0% sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut

**Tabel 3.6: kriteria penentuan hasil observasi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kategori** |
| 80%-100% | Sangat Tinggi |
| 60%-79% | Tinggi |
| 40%-59% | Sedang |
| 20%-39% | Rendah |
| 0%-19% | Sangat Rendah |

1. **Teknik analisis data**

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan minat berwirausaha siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif non parametric *Wilcoxon Signed Rank Test* (Z).

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriftif dimaksudkan untuk menggambarkan tingkat minat berwirausaha sebelum dan sesudah pemberian teknik *modeling* simbolis, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

 (Tiro, 2004 : 242)

Dimana :

P : persentase

f : frekuensi yang dicari persentase

N : jumlah subyek ( sampel )

Pengukuran tingkat minat berwirausaha siswa dengan menggunakan angket sebanyak 35 pernyataan, diperoleh skor tertinggi yaitu 35 × 4 = 140 dan terendah adalah 35 × 1 = 35 kemudian dibagi atas 5 kategori sehingga diperoleh 20.

Adapun kategori tingkat minat berwirausaha siswa yaitu:

**Tabel 3.7: Kategorisasi Tingkat Minat Berwirausaha Siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 119-140 | Sangat tinggi |
| 98-118 | Tinggi |
| 77-97 | Sedang |
| 56-76 | Rendah |
| 35-55 | Sangat rendah |

Guna memperoleh gambaran umum tentang minat berwirausah siswa di SMK Negeri 1 Mare sebelum dan sesudah perlakuan berupa pemberian teknik *modeling* simbolis menngunakan visualisasi video, maka untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata – rata skor variabel dengan rumus:

 (Hadi 2000: 40)

Di mana:

 : Mean (rata-rata)

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya subjek

1. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non parametrik. Pada dasarnya uji non parametrik memiliki persyaratan yang lebih longgar, dimana data tidak harus terdistribusi normal. Oleh karena itu uji ini sering disebut uji bebas distribusi. jumlah sampel dalam penelitian ini hanya dua belas siswa sehingga tidak dapat menggunakan analisis parametrik. Adapun dalam penelitian ini digunakan uji *Wilcoxon* yangdimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya pengaruh teknik *modeling* simbolis mengunakan visualisasi video terhadap minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Mare. Uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 16,00

Rumus uji *Wilcoxon* (Sugiyono, 2011)

Keterangan :

T = Jumlah jenjang yang kecil

n = Jumlah sampel

Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05 dengan kriteria adalah tolak Ho jika nilai *Asymp. Sig* ≤ α dan diterima H0 jika nilai *Asymp. Sig* > α. Jika hipotesis penelitian (H0) ditolak hal ini berarti terdapat perubahan tingkat minat berwirausaha siswa sebelum dan setelah penerapan teknik *modeling* simbolis, ini berarti penerapan teknik *modeling* dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa. Jika hipotesis penelitian (H0) diterima hal ini berarti tidak ada perubahan tingkat minat berwirausaha siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa teknik *modeling* simbolis, ini berarti penerapan teknik *modeling* simbolis tidak dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa.