

PENERAPAN PEMBELAJARAN LANGSUNG DENGAN MOTIVASI PEMBERIAN REWARD PADA SUB KOMPETENSI MENJAHIT *BUSTIER* SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK DI SMK NEGERI 1 BOJONEGORO

Ratih Safitri

Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
ratih_fashion90@yahoo.co.id

Ratna Suhartini

Dosen Pembimbing PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
RatnaSuhartiniart@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran keterampilan busana butik menggunakan model pengajaran langsung yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat diajarkan dengan cara langkah demi langkah dalam menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik. Pada kompetensi membuat busana pesta *bustier*, diharapkan siswa mampu membuat *bustier*, sesuai desain yang ditentukan secara selangkah demi selangkah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan mengetahui hasil belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran langsung pada sub kompetensi menjahit *bustier* dengan motivasi pemberian *reward*.

Kegiatan Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bojonegoro Siswa Kelas XI Busana Butik tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 27 siswa dilaksanakan pada bulan April 2013. Jenis penelitian adalah deskriptif, metode penelitian ini menggunakan metode observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, serta perangkat pembelajaran menggunakan silabus, RPP dan handout.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada kegiatan I terlaksana sangat baik dengan persentase sebesar 91,42%, pada kegiatan II juga terlaksana sangat baik dengan persentase sebesar 95,38%, dan pada kegiatan III memperoleh kriteria terlaksana sangat baik dengan persentase sebesar 94,54%. Sedangkan aktivitas siswa pada kegiatan I memperoleh persentase sebesar 88,57% yang artinya sangat baik, sedangkan pada kegiatan II juga terlaksana dengan sangat baik yaitu dengan memperoleh persentase sebesar 89,23% dan pada kegiatan III aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kriteria terlaksana dengan sangat baik. Hasil belajar siswa secara klasikal pada kegiatan I adalah sebesar 100% yang artinya terlampaui, sedangkan pada kegiatan II adalah 92,6% yang artinya terlampaui, dan pada kegiatan III adalah 85% yang artinya tuntas.

Kata kunci: Pembelajaran langsung motivasi *reward* aktivitas dan hasil belajar.

Abstract

Learning of boutique fashion competence using direct instruction model specially designed to help students to learn knowledge and basic competence which taught step by step in order to support students learning process that related with procedural knowledge and declarative knowledge which good structured. At competence of making bustier party wear, expected that students able to make bustier as certain design step by step. The purpose of this research was to know teacher activity, student activity, and to know students learning achievement along teaching and learning process using direct instruction on sub competence of sewing the bustier with reward awarding motivation.

Research activities conducted at SMK Negeri 1 Bojonegoro on grader of classroom XI Boutique Fashion academic year 2013/2013 as many 27 students which performed at April 2013. Type of research was descriptive. Research methods used were observation and test. Instruments used were teacher activity observation sheet, student activity observation sheet, students learning achievement, and learning set using syllabus, lesson plan and handout.

Result of this research shows that teacher activities at activity I was performed very good by percentage 91.42%, at activity II also performed very good by percentage 95.38%, and at activity III obtained performance criteria very good by percentage 94.54%. Student activity at activity I obtained percentage 88.57% which means very good, while at activity II also performed very good and obtained percentage 89.23% and at activity III students activity obtained percentage 90.9% with performance criteria was very good. Classical student achievement at activity I was 100% which means exceeded, while at activity II was 92.6% which mean exceeded, and at activity III was 85% which mean completed.

Keywords: Direct instruction, reward motivation, activity and learning achievement

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan atau sikap.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan, menurut Mulyasa (2007:179).

SMKN 1 Bojonegoro merupakan salah satu lembaga menengah kejuruan yang memiliki 6 program keahlian, yaitu Akutansi, Adm. Perkantoran, Penjualan, Busana Butik, Teknik komunikasi jaringan (TKJ), Multimedia. Kurikulum SMKN 1 Bojonegoro terdiri dari beberapa mata diklat yang dikelompokkan dalam 3 program yakni program normatif, program adaptif, dan program produktif. Salah satu program produktif yang terdapat dalam Program Keahlian Busana Butik di SMKN 1 Bojonegoro yaitu kompetensi membuat busana wanita. Pada kompetensi membuat busana wanita terdapat sub kompetensi berupa membuat busana wanita *two pieces* tanpa *furing*, busana pesta (*bustier*), dan kebaya.

Dari salah satu sub kompetensi tersebut, menjahit *bustier* merupakan pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa agar siswa dapat menjahit *bustier* dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SMKN 1 Bojonegoro pada semester 4 (genap), bulan april tahun ajaran 2011/2012 ditemukan bahwa siswa kurang memahami teknik dan cara yang diajarkan oleh guru dalam proses menjahit *bustier* dengan baik dan benar.

Salah satu masalah yang ada dalam proses belajar mengajar di SMKN 1 Bojonegoro khususnya jurusan busana butik yang paling menonjol adalah penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dimana di SMKN 1 Bojonegoro jurusan busana butik menggunakan pembelajaran langsung namun tidak terorganisir sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran langsung sehingga tidak memberi motivasi kepada siswa untuk lebih aktif. Berdasarkan kondisi tersebut diperoleh hasil belajar siswa pada kompetensi menjahit busana pesta *bustier* dengan ketuntasan 75% dan siswa yang belum tuntas mencapai 25%.

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi teknik menjahit *bustier*, Guru perlu mengembangkan pendekatan dan metode yang lebih variasi untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar siswa. Melihat kemampuan siswa dalam menjahit *bustier*, Sehingga guru harus mencari strategi atau inisiatif agar siswa dapat tertarik atau lebih antusias untuk mau belajar dan memperhatikan dalam pelajaran menjahit *bustier*. Penggunaan motivasi pemberian hadiah /*Reward* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, dengan menerapkan model pembelajaran langsung yang berarti bahwa dalam pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan deklaratif siswa diharapkan lebih mengetahui mengenai teori dalam menjahit *bustier* dan pengetahuan prosedural siswa diharapkan bisa mengikuti secara langkah demi langkah dalam menjahit *bustier* yang terstruktur dengan baik, artinya sebelum siswa mempelajari keterampilan lanjut siswa harus menguasai ketrampilan dasar menjahit sehingga dapat terwujud mengenai apa yang guru harapkan bersama yakni dengan pelajaran menjahit *bustier*.

Dari uraian tersebut, mendorong peneliti untuk menyusun penelitian yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Langsung Dengan Motivasi Pemberian *Reward* Pada Sub Kompetensi Menjahit *Bustier* Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 1 Bojonegoro", dengan harapan supaya siswa tersebut tidak bosan dalam belajar dan menjadi lebih aktif serta termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Model Pembelajaran Langsung

Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan pro sedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan bertahap selangkah demi selangkah (Arends:1997 dalam Trianto, 2007: 29).

Pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. (Kardi dan Nur, 2000: 4 dalam Trianto, 2007: 30).

Para guru ingin agar peserta didik memperoleh kedua macam pengetahuan tersebut, agar siswa dapat melakukan kegiatan dan melakukan segala sesuatu dengan berhasil dan baik. Agar efektif pengajaran langsung tersebut

maka setiap detail ketrampilan didefinisikan secara seksama, didemonstrasikan oleh guru dan dilaksanakan praktek terbimbing oleh siswa. Adapun ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- a. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- b. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- c. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Sintaks Pembelajaran Langsung

Pada model pembelajaran langsung terdapat 5 fase/ sintaks yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan memberikan rasional untuk pelajaran tersebut, memotivasi siswa dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Fase persiapan dan memotivasi inilah kemudian diikuti dengan persentase materi yang sedang diajarkan atau demonstrasi ketrampilan tertentu. Pelajaran tersebut kemudian menyediakan kesempatan latihan terbimbing pada siswa dan umpan balik guru atas kemajuan siswa. Pada fase umpan balik guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mentransfer pengetahuan yang sedang diajarkan kedalam situasi nyata. Model pembelajaran langsung selalu diakhiri dengan latihan lanjutan dan transfer ketrampilan.

Motivasi

Pengertian Motivasi

Menurut Muhibbin Syah (2008:136): Motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertindak laku secara terarah.

Poerwadarminto (1995:705), mengatakan “motivasi diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu”. Menurut Gibson (1995:94), “motivasi ialah konsep yang menguraikan tentang kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri siswa yang memulai dan mengarahkan perilaku”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keadaan internal organisme atau konsep yang menguraikan tentang kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri siswa atau dari diri seseorang yang secara sadar atau tidak sadar mulai mengarahkan perilaku untuk mendorong dalam berbuat suatu tindakan dengan tujuan tertentu dan bertindak laku secara terarah.

Hadiah / Reward

Hadiah atau *reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/ cendramata. Pemberian hadiah atau *reward* bisa diterapkan di sekolah, guru dapat memberikan hadiah kepada anak didik yang berprestasi (Djamarah dan Zain 2006:149-157).

Dari pendapat tersebut dapat dijabarkan bahwa pemberian hadiah tidak selalu dilakukan pada saat kenaikan kelas, tetapi dapat dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemberian hadiah tidak harus mahal karena tujuannya hanya untuk memberi motivasi kepada anak didik agar lebih semangat dalam belajar, menghargai karya siswa, meningkatkan daya saing siswa, membesarkan hati siswa.

Pemberian hadiah/*reward* akan memacu semangat siswa untuk bisa belajar lebih giat lagi, sehingga tidak hanya siswa yang berprestasi yang termotivasi untuk mengejar siswa yang lain.

Tahap pemberian hadiah/ reward

Langkah-langkah memberikan hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menurut Kertamiharja dan Ardiwinata (1997:142) perlu memperhatikan:

- a. Menjanjikan dahulu kepada semua peserta didik, sehingga tidak diberikan dengan tiba-tiba.
- b. Pemberian hadiah harus disertai dengan bimbingan dan nasehat-nasehat agar siswa belajar tidak semata-mata untuk mendapatkan hadiah/*reward* melainkan untuk mencapai sukses yang lebih baik.
- c. Hadiah diberikan tidak terlalu sering, karena akan membiasakan siswa manja, pamrih dalam belajar.
- d. Hadiah diberikan dalam kaitannya untuk dorongan sosial dan keberhasilan belajar, seperti pujian, pemberian makanan, atau berupa benda untuk menunjang belajar siswa.

Adapun langkah-langkah pemberian hadiah/*reward* dalam pembelajaran menurut Prayitno (2002:45) adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan dibahas pada setiap pertemuan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa memperhatikan guru ketika guru menerangkan materi yang akan diajarkan.
- c. Guru memotivasi siswa dengan pemberian hadiah/*reward* yang akan diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.
- d. Guru memberikan tugas kepada siswa.
- e. Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya.
- f. Guru menilai hasil tugas siswa dan setiap siswa yang menyelesaikan tugas dengan baik dan benar akan mendapatkan hadiah/*reward* dari guru pada akhir pelajaran.

Pada penelitian ini motivasi yang akan diberikan oleh guru kepada siswa jika siswa mendapatkan nilai melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) serta memperoleh nilai tertinggi di kelas atau Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) maka siswa akan mendapatkan motivasi berupa hadiah/ *reward* alat-alat jahit.

Standar Kompetensi Membuat Busana Wanita

Menurut (Mulyasa, 2006:97) Standar kompetensi adalah kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat atau semester untuk kelompok mata pelajaran tertentu. (Sanjaya, 2008:56) mengatakan bahwa Standar kompetensi mata pelajaran adalah deskripsi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dikuasai setelah siswa mempelajari mata pelajaran tertentu pada jenjang pendidikan tertentu pula. Standar kompetensi membuat busana wanita di SMK Negeri 1 Bojonegoro terdiri dari 3 sub kompetensi yaitu menjahit busana *two pieces* tanpa furing, menjahit busana pesta *bustier* dan menjahit busana kebaya.

Sub Kompetensi menjahit busana pesta bustier

Menjahit busana pesta *bustier* merupakan pelajaran yang membahas materi dan cara menjahit *bustier*. Di dalamnya memuat tentang cara mengidentifikasi *interfacing*, menyiapkan bahan yang akan digunakan, serta menjahit dan penyelesaian akhir. Adapun tujuan mempelajari pengetahuan menjahit *bustier* adalah untuk mengetahui dan memilih secara tepat bahan yang akan digunakan sebagai bahan utama dan *interfacing* serta agar siswa mengetahui cara dan proses menjahit dalam menjahit *bustier* hingga penyelesaian.

Aktivitas Belajar Mengajar

Aktivitas Guru

Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam mengupayakan terciptanya komunikasi harmonis antara mengajar dengan belajar. Guru disebut sebagai obyek pengajaran, sedangkan siswa sebagai yang terlibat langsung, sehingga guru dituntut keaktifannya dalam proses pengajaran, siswa disebut obyek pengajaran kedua, karena pengajaran itu tercipta setelah ada beberapa arahan dan masukan dari obyek pertama (guru) selain kesediaan dan kesiapan peserta didik.

Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa adalah serangkaian kegiatan siswa saat proses pembelajaran. Menurut Widada (2004:10) dalam proses pembelajaran siswa diharapkan dapat membangun sendiri pengetahuannya, ini berarti para siswa harus secara aktif terlibat selama proses pembelajaran. Semakin aktif siswa semakin efektif pembelajaran, aktivitas

siswa dapat juga diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam kegiatan maupun perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung, aktivitas siswa dapat dilihat dari semangat atau tidaknya siswa dalam proses belajar.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan puncak proses belajar, hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Ketuntasan Belajar Siswa

Menurut Mulyasa (2007: 254) menyebutkan bahwa berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada dikelas tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelas, dimana tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah nyata yang terjadi dikelas, Menurut Kunardi, 2008:45.

Waktu Dan Tempat Penelitian Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No. 50 Bojonegoro, Kode pos 62115, Nomer Telepon (0353) 881310, Nomer Fax: 0353888346, Email: smkn1_bgoro@yahoo.com, Website: smkn1bojonegoro.sch.id. Observasi dilakukan pada bulan November – Februari tahun pelajaran 2011/2012.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Bojonegoro, dengan jumlah 27 siswa putri, pada hari senin dan selasa masing-masing selama 4 jam perhari.

Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah model pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* pada sub kompetensi menjahit *bustier* busana butik SMKN 1 Bojonegoro.

Rancangan Penelitian

Sebelum mengadakan penelitian sebaiknya di buat terlebih dahulu rancangan penelitian dengan maksud agar tidak terjadi kesalahan atau hambatan dalam proses penelitian.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, guru atau pengajar disini adalah peneliti pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dikelas. Pengajar melaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung dengan strategi pemberian *reward* dalam pelaksanaan tindakan pada tiap siklus mencakup tahap-tahap sebagai berikut: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan evaluasi, (4) Refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi (pengamatan)

Observer (pengamat) adalah guru busana butik kelas XI SMKN 1 Bojonegoro dan teman sejawat. Pengamat melakukan pengamatan pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan keterlaksanaan sintaks dalam proses model pembelajaran dalam menjahit *bustier*, dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

Tes

Tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan yang dibuktikan dari hasil belajar siswa, dengan menggunakan tes obyektif pilihan ganda untuk mengetahui penguasaan materi yang diberikan oleh guru dan penilaian diri untuk mengenal kekuatan dan kekurangan pada diri siswa, serta tes kinerja siswa dalam menjahit *bustier*.

Instrumen Penelitian

Lembar observasi aktivitas guru yaitu meliputi pelaksanaan pembelajaran langsung yang meliputi tahap pendahuluan, kegiatan inti dan tahap penutup. **Lembar observasi aktivitas siswa** yaitu meliputi pengamatan tingkah laku siswa dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran langsung. Pada setiap aspek menggunakan skala penilaian 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kategori penilaian sebagai berikut:

- a. Nilai 1 : Tidak terlaksana
- b. Nilai 2 : Terlaksana, tidak tuntas, dan tidak sistematis
- c. Nilai 3 : Terlaksana, tidak tuntas, sistematis
- d. Nilai 4 : Terlaksana, tuntas, tidak sistematis
- e. Nilai 5 : Terlaksana, tuntas, dan sistematis

Lembar tes yaitu berisi soal tes terdiri dari soal tes tulis berupa pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir, serta soal tes kinerja yang terdiri dari penilaian teknik menjahit *bustier*, penilaian teknik menjahit dalam pemasangan *boning* serta penilaian penyelesaian dan hasil jadi.

Teknik Analisis Data

Jenis data yang akan diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif, data yang diperoleh melalui tes belajar dianalisis secara kuantitatif. Sedangkan data yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis secara kualitatif. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yaitu data yang berupa angka-angka sehingga untuk menghitung rata-rata dari data tersebut menggunakan teknik analisis berupa persentase yang meliputi:

Analisis data aktivitas guru

Penilaian ini terdiri dari persiapan, pendahuluan, kegiatan inti dan penutup, dengan mendeskripsikan seluruh kegiatan yang sudah diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap kegiatan guru yang dilakukan mendapatkan nilai 1 sampai 5 dengan kriteria penilaian aktifitas guru sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria aktivitas guru

No.	Tingkat Ketercapaian Aktifitas Siswa (%)	Kategori
1.	0 % - 20 %	Sangat buruk
2.	21 % - 40 %	Buruk
3.	41 % - 60 %	Cukup
4.	61 % - 80 %	Baik
5.	81 % - 100 %	Sangat baik

Sumber : Dokumentasi SMKN 1 Bojonegoro.

Dari data berupa angka-angka yang akan diperoleh maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum \text{rata-rata aspek yang diamati}}{\sum \text{jumlah aspek}} \times 100\%$$

Keterangan:

X= Angka penilaian aktivitas guru

Analisa data aktivitas siswa

Menghitung seluruh aktifitas siswa dalam proses pembelajaran langsung dengan bentuk persentase yaitu menghitung banyaknya siswa yang beraktifitas sesuai dengan fase pada model pembelajaran langsung. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum \text{siswa yang melakukan aktivitas}}{\sum \text{keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

X= Persentase keberhasilan tindakan

Aktifitas yang paling tinggi persentasenya menunjukkan tingkat kecenderungan siswa pada proses model pembelajaran langsung dengan kompetensi membuat busana wanita. Untuk menentukan kriteria penilaian aktifitas siswa peneliti menggunakan aturan KKM yang terdapat di SMKN 1 Bojonegoro.

Tabel 2. Kriteria aktivitas siswa

No.	Tingkat Ketercapaian Aktifitas Siswa	Kategori
1.	0 – 77	Belum tercapai
2.	78	Tercapai
3.	≥ 79	Terlampau

Sumber: Dokumentasi SMKN 1 Bojonegoro.

Analisis data hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar individu yaitu seorang siswa dikatakan mencapai hasil belajar yang baik jika memperoleh nilai ≥ 78 , ketuntasan belajar individu akan menentukan tingkat ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika 85% siswa sudah mencapai nilai ≥ 78 , Keberhasilan belajar siswa secara klasikal dirumuskan sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum \text{rata-rata aspek yang diamati}}{\sum \text{jumlah aspek}} \times 100\%$$

Ketetragan:

KBK = Ketuntasan belajar klasikal

Untuk menentukan kriteria penilaian hasil belajar siswa secara klasikal menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria penilaian hasil belajar siswa secara klasikal

No.	Penilaian (%)	Kategori
1.	90 % – 100%	Terlampau
2.	78% – 89%	Tuntas
3.	70 %– 77%	Belum tercapai
4.	60% – 70%	Belum tercapai
5.	0 – 59%	Belum tercapai

Sumber : Dokumentasi SMKN 1 Bojonegoro

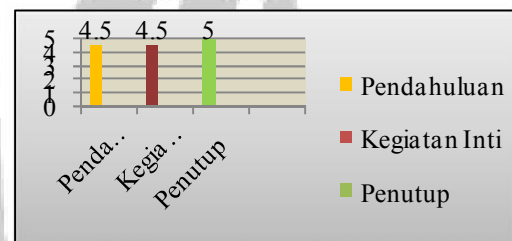
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Bojonegoro terhadap 27 siswa kelas XI Busana Butik dalam penerapan pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* pada sub kompetensi menjahit *bustier* yang meliputi (1) Hasil pengamatan keterlaksanaan aktivitas guru, (2) Hasil pengamatan aktivitas siswa, (3) ketuntasan hasil belajar siswa dalam menjahit *bustier*.

Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Kegiatan I pada Materi Menyiapkan potongan bahan *bustier*, memotong *interfacing*, melekatkan *interfacing* pada potongan bahan *bustier* dan menjelujur kampuh *bustier*

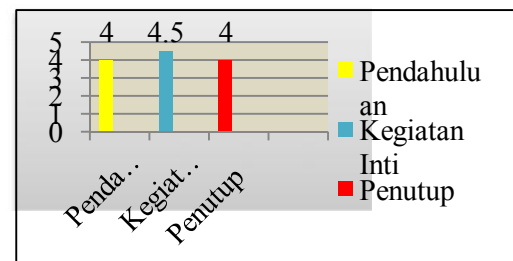
Nilai tertinggi dari masing – masing aspek diperoleh dari aspek pendahuluan dengan rata-rata 4,5 yang artinya “baik”, dari aspek kegiatan inti dengan rata-rata 4,5 yang artinya “baik”, serta dari aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata 5 yang artinya “sangat baik”. Nilai tertinggi diperoleh dari aspek penutup yaitu sebesar 5 hal ini disebabkan karena guru dapat melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran. Nilai terendah diperoleh dari aspek kegiatan inti yaitu sebesar 4,5 karena guru kurang menguasai dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga setiap aspek dari kegiatan inti kurang terlaksana dengan sistematis. Dalam aspek pendahuluan memperoleh nilai rata-rata yang sama yaitu 4,5 hal ini disebabkan guru kurang bisa memotivasi siswa untuk menjahit *bustier*.



Gambar 1. Diagram perolehan nilai rata-rata aktivitas guru pada kegiatan I

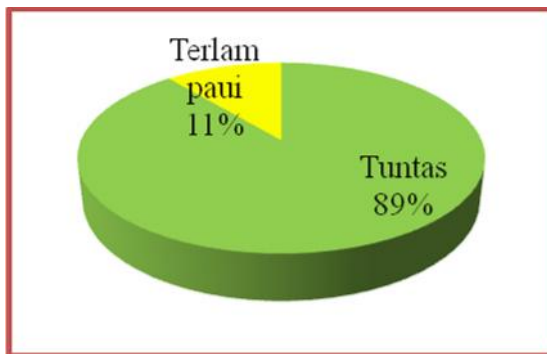
Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel pengamatan aspek diatas dapat diketahui bahwa dari hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan pembelajaran langsung dari kegiatan I adalah nilai tertinggi dari masing-masing aspek diperoleh dari aspek kegiatan inti mendapat nilai rata-rata sebesar 4,5 artinya “baik”, aspek pendahuluan dengan nilai rata-rata 4 yang artinya “baik”, sedangkan dari aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata 4 artinya “baik”. Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan dengan diagram batang seperti berikut:



Gambar 2. Diagram perolehan nilai rata-rata aktivitas siswa pada kegiatan I

Hasil Belajar Siswa



Gambar 3. Diagram persentase ketuntasan belajar siswa pada kegiatan I

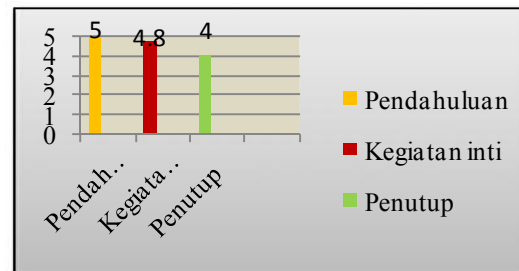
Besarnya persentase hasil belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan dan diagram diatas pada kegiatan I adalah mengalami ketuntasan belajar yang tinggi. Pada kegiatan I sebanyak 27 siswa tuntas dengan persentase 100%. Pencapaian penilaian terbanyak kegiatan ini adalah dengan rentang nilai 78 -89, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung.

Pada kegiatan I siswa yang memperoleh nilai 90 – 100 sebanyak 3 siswa dengan presentase sebesar 11,1% siswa yang memperoleh nilai 78-89 sebanyak 24 siswa dengan presentase sebesar 89,9%. Sesuai dengan standar ketuntasan minimal kriteria ketuntasan belajar, siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai ≥ 78 dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah 85% dan sekurang-kurangnya adalah 75%.

Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Kegiatan II pada Materi Menjahit bagian-bagian *bustier*, Menjahit *lining*, Menjahit cup pada *bustier*.

Aktivitas Guru

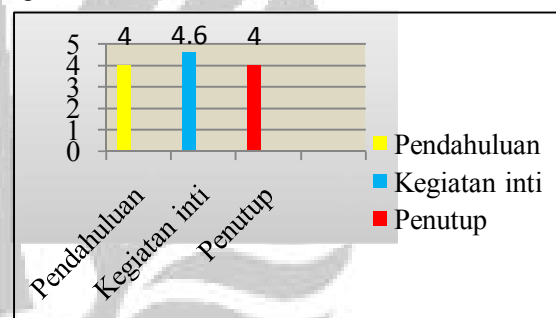
Nilai tertinggi dari masing – masing aspek diperoleh dari aspek pendahuluan dengan rata-rata 5 yang artinya “sangat baik”, dari aspek kegiatan inti dengan rata-rata 4,8 yang artinya “baik”, serta dari aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata 4 yang artinya “baik”. Nilai tertinggi diperoleh dari aspek pendahuluan yaitu sebesar 5 hal ini disebabkan karena guru berhasil memotivasi siswa dalam menjahit *bustier*. Pada aspek kegiatan inti mengalami penurunan yaitu sebesar 4,8 karena guru kurang menguasai dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga setiap aspek dari kegiatan inti kurang terlaksana dengan sistematis. Dalam aspek penutup memperoleh nilai rata-rata yaitu 4 hal ini disebabkan guru kurang melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran.



Gambar 4. Diagram perolehan nilai rata-rata aktivitas guru pada kegiatan II

Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan pembelajaran langsung dari kegiatan II adalah nilai tertinggi dari masing-masing aspek diperoleh dari aspek kegiatan inti mendapat nilai rata-rata sebesar 4,6 artinya “baik”, aspek pendahuluan dengan nilai rata-rata 4 yang artinya “baik”, sedangkan dari aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata 4 artinya “baik”. Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan dengan diagram batang seperti berikut:



Gambar 5. Diagram perolehan nilai rata-rata aktivitas siswa

Hasil Belajar Siswa

Berikut adalah data hasil belajar siswa kelas XI Busana Butik di SMKN 1 Bojonegoro pada siklus I dengan penerapan pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data hasil belajar siswa pada kegiatan II siklus I dengan model pembelajaran langsung

No.	Penilaian	Frekuensi nilai	Kategori
1.	90 – 100	-	Terlampau
2.	78 – 89	25	Tuntas
3.	0 – 77	2	Belum Tercapai
Jumlah		27	

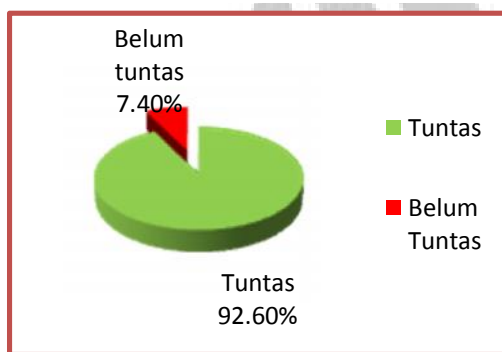
Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat diperoleh dengan cara:

$$\text{Kegiatan I : KBK} = \frac{\sum 25}{\sum 27} \times 100 \% = 92,6 \%$$

Tabel 5. Data perolehan nilai hasil belajar siswa pada kegiatan II siklus I dengan penerapan pembelajaran langsung

No.	Penilaian	Kegiatan II (%)	Kategori
1.	90 – 100	-	Terlampai
2.	78 – 89	92,6%	Tuntas
3.	70 – 77	7,4%	Belum tercapai
4.	60 – 70	-	Belum tercapai
5.	0 – 59	-	Belum tercapai
Jumlah		100%	

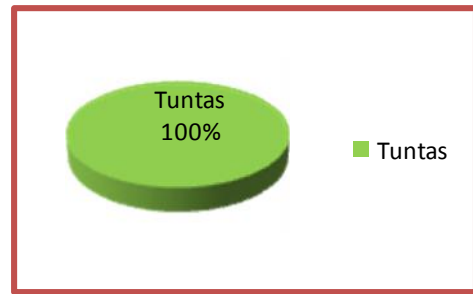
Berdasarkan tabel diatas hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran langsung pada kegiatan II siklus I menunjukkan ketuntasan hasil belajar sesuai dengan ketentuan ketuntasan belajar yaitu 78. Untuk lebih jelasnya perolehan nilai pada masing-masing aspek disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram persentase ketuntasan belajar siswa pada kegiatan II siklus I

Pada kegiatan II siklus I siswa yang memperoleh nilai 78-89 sebanyak 25 siswa dengan persentase sebesar 92%. Dan nilai 70-77 sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 8%. Sesuai dengan standar ketuntasan minimal kriteria ketuntasan belajar, siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai ≥ 78 dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah 85% dan sekurang-kurangnya adalah 75%. Berikut adalah data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan penerapan pembelajaran langsung pada kegiatan II siklus I dan siklus II menunjukkan ketuntasan hasil belajar sesuai dengan ketentuan ketuntasan belajar yaitu 78. Untuk lebih jelasnya perolehan nilai pada masing-masing aspek disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

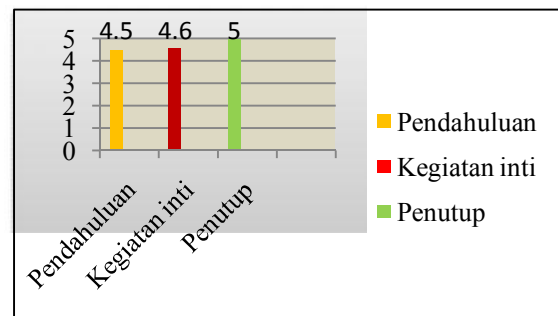


Gambar 7. Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan II siklus II

Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Kegiatan III pada Materi Menjahit kelim *bustier*

Aktivitas Guru

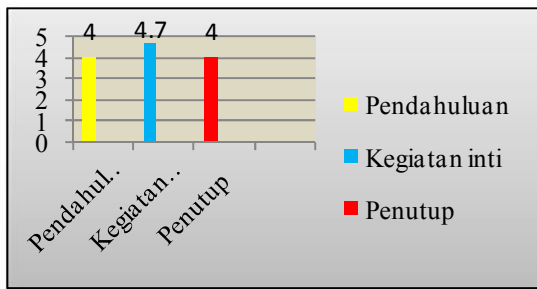
Nilai tertinggi dari masing – masing aspek diperoleh dari aspek penutup memperoleh nilai rata-rata yaitu 5 hal ini disebabkan guru sangat melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran. Pada aspek kegiatan inti mengalami penurunan yaitu sebesar 4,6 karena guru kurang menguasai dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga setiap aspek dari kegiatan inti kurang terlaksana dengan sistematis. Nilai terendah diperoleh dari aspek pendahuluan yaitu sebesar 4,5 hal ini disebabkan karena guru kurang berhasil memotivasi siswa dalam menjahit *bustier*.



Gambar 8. Diagram perolehan nilai rata-rata aktivitas guru pada kegiatan III

Aktivitas Siswa

pengamatan aspek diatas dapat diketahui bahwa dari hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan pembelajaran langsung dari kegiatan III adalah nilai tertinggi dari masing-masing aspek diperoleh dari aspek kegiatan inti mendapat nilai rata-rata sebesar 4,7 artinya “baik”, aspek pendahuluan dengan nilai rata-rata 4 yang artinya “baik”, sedangkan dari aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata 4 artinya “baik”. Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan dengan diagram batang seperti berikut:



Gambar 9. Diagram perolehan nilai rata-rata aktivitas siswa pada kegiatan III

Hasil Belajar Siswa

Berikut adalah data hasil belajar siswa kelas XI Busana Butik di SMKN 1 Bojonegoro dengan penerapan pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

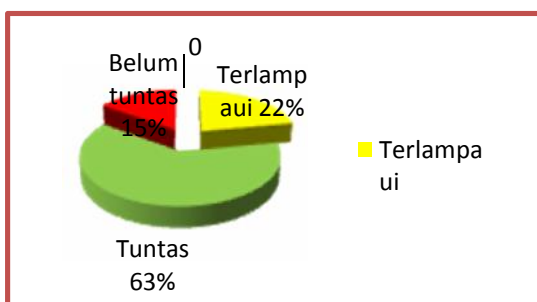
Tabel 6. Data hasil belajar siswa pada kegiatan III dengan penerapan pembelajaran langsung

No.	Penilaian	Frekuensi nilai	Kategori
1.	90 – 100	6	Terlampau
2.	78 – 89	17	Tuntas
3.	0 – 77	4	Belum Tercapai
Jumlah		27	

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat diperoleh dengan cara:
 Kegiatan III : KBK = $\frac{\sum 23}{\sum 27} \times 100\% = 85\%$

Tabel 7. Data perolehan nilai hasil belajar siswa pada kegiatan III dengan pembelajaran langsung

No.	Penilaian	Kegiatan III (%)	Kategori
1.	90 – 100	22%	Terlampau
2.	78 – 89	63%	Tuntas
3.	70 – 77	15%	Belum tercapai
	60 – 70	-	Belum tercapai
	0 – 59	-	Belum tercapai
Jumlah		100%	

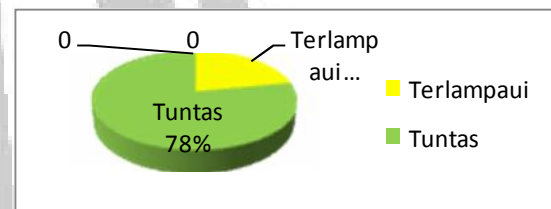


Gambar 10. Diagram persentase ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran langsung pada kegiatan III siklus I dan siklus II menunjukkan ketuntasan hasil belajar sesuai dengan ketentuan ketuntasan belajar yaitu 78. Untuk lebih jelasnya perolehan nilai pada masing-masing aspek disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tabel 8. Data perolehan nilai hasil belajar siswa pada kegiatan III dengan pembelajaran langsung

No.	Penilaian	Kegiatan III (%)	Kategori
1.	90 – 100	22%	Terlampau
2.	78 – 89	78%	Tuntas
3.	70 – 77	-	Belum tercapai
4.	60 – 70	-	Belum tercapai
5.	0 – 59	-	Belum tercapai
Jumlah		100%	



Gambar 11. Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan III siklus2

Pembahasan

Aktivitas Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Langsung

Kegiatan I (Menyiapkan bahan potongan bustier, memotong interfacing, dan melekatkan interfacing pada bahan bustier serta menjelujur kampuh bustier).

Pendahuluan mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dengan kriteria nilai “baik” karena guru kurang jelas dalam menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu guru hanya mengucapkan kata- kata tanpa ditulis dipapan tulis atau diketik.

Kegiatan inti mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dengan kriteria nilai “baik” karena pada pertemuan 1 guru mempresentasikan pengetahuan dan mendemonstrasikan dengan baik, tetapi pada waktu memberikan latihan terbimbing dan umpan balik guru kurang menyeluruh dan menguasai kelas sehingga ada siswa yang belum mengerti dengan pertanyaan yang diberikan guru.

Penutup mendapatkan nilai rata-rata 5 dengan kriteria “sangat baik” karena kesimpulan tentang materi menyiapkan potongan bahan bustier, memotong interfacing, dan melekatkan interfacing pada bahan bustier serta menjelujur kampuh bustier yang diberikan guru sudah tertuju pada intinya. Perolehan data pada kegiatan I terlaksana dengan persentase 91,42% artinya terlaksana dengan “sangat baik”.

Kegiatan II (Menjahit *Bustier*)

Pada kegiatan II mengalami peningkatan dibandingkan kegiatan I yaitu mendapatkan persentase sebesar 95,38% yang artinya terlaksana dengan “sangat baik”.

Pendahuluan mendapatkan nilai rata-rata 5 dengan kriteria nilai “sangat baik” karena guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami. Kegiatan inti mendapatkan nilai rata-rata 4,8 dengan kriteria nilai “sangat baik”. Penutup mendapatkan nilai rata-rata 4 dengan kriteria “baik”

Kegiatan III (Penyelesaian kelim *Bustier*)

Pendahuluan mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dengan kriteria nilai “sangat baik”. Kegiatan Inti mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dengan kriteria “sangat baik”. Penutup mendapatkan nilai rata-rata 5 dengan kriteria nilai “sangat baik”

Secara keseluruhan proses pelaksanaan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* pada kegiatan I memperoleh persentase sebesar 91,42% artinya tuntas terlaksana, sedangkan pada kegiatan II persentase yang diperoleh sebesar 95,38% yang artinya terlaksana dengan tuntas dan sistematis, pada kegiatan III memperoleh persentase sebesar 94,54% artinya tuntas terlaksana.

Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Pembelajaran Langsung

Kegiatan I (Menyiapkan bahan potongan *bustier*, memotong *interfacing*, dan melekatkan *interfacing* pada bahan *bustier* serta menjelujur kampuh *bustier*).

Aspek pendahuluan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4 artinya terlaksana dengan “baik”, Pada aspek kegiatan inti nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 4,5 artinya terlaksana dengan “sangat baik”, Pada aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4 yang artinya terlaksana dengan “baik”

Kegiatan II (Menjahit *Bustier*)

Pada kegiatan II mengalami peningkatan dibandingkan dengan kegiatan I yaitu terlaksana dengan persentase sebesar 89,23% yang artinya terlaksana dengan “sangat baik”. karena siswa sangat antusias dan semangat dalam menjahit *bustier*.

Pada aspek pendahuluan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4 yang artinya terlaksana dengan “baik”. Pada aspek kegiatan inti nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 4,6 yang artinya terlaksana dengan “sangat baik”. Pada aspek penutup nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 4 yang artinya terlaksana dengan “baik”.

Kegiatan III (Penyelesaian kelim *Bustier*)

Aspek pendahuluan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4 artinya terlaksana dengan “baik”, Pada aspek kegiatan inti nilai rata-rata yang

diperoleh adalah sebesar 4,7 artinya terlaksana dengan “sangat baik”, Pada aspek penutup mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4 yang artinya terlaksana dengan “baik”

Secara keseluruhan proses pelaksanaan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* pada kegiatan I persentase yang diperoleh adalah 88,57% artinya tuntas terlaksana, kegiatan II persentase yang diperoleh sebesar 89,23% yang artinya terlaksana dengan tuntas dan pada kegiatan III persentase yang diperoleh sebesar 90,9% artinya tuntas, terlaksana dan sistematis.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Pembelajaran Langsung Dengan Motivasi Pemberian *Reward*.

Ketuntasan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* telah berhasil dicapai dengan sangat baik, ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI Busana Butik SMKN 1 Bojonegoro secara klasikal dinyatakan tuntas sebesar 100% yaitu sebanyak 3 siswa yang terlampaui dan 24 siswa tuntas dengan sangat baik sesuai dengan kriteria penilaian arikunto yaitu 81% - 100% kategori sangat baik. Hal ini sudah sesuai dengan ketentuan kriteria ketuntasan hasil belajar yang berlaku di SMKN 1 Bojonegoro yaitu secara individu mencapai nilai 85 atau tuntas secara klasikal mencapai 85% atau sekurang-kurangnya 78% sesuai standar kelulusan minimal kriteria ketuntasan belajar, siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai $\geq 78\%$ dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah 85% dan sekurang-kurangnya adalah 78% dinyatakan tuntas secara klasikal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penerapan pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* pada sub kompetensi menjahit *bustier* siswa kelas XI busana butik di SMKN 1 Bojonegoro dapat disimpulkan sebagai berikut:

Aktivitas guru melalui penerapan model pembelajaran langsung pada kegiatan I menyiapkan potongan *bustier*, melekatkan *interfacing* pada bahan utama dan menjelujur kampuh *bustier* mendapat nilai persentase sebesar 91,42% artinya “sangat baik”, dan pada kegiatan II menjahit *bustier* mendapat nilai persentase sebesar 95,38% artinya “sangat baik”, sedangkan pada kegiatan III menyelesaikan kelim *bustier* mendapat nilai persentase sebesar 94,54%, artinya “sangat baik”. Aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran langsung pada materi membuat busana pesta *bustier* yaitu pada kegiatan I memperoleh persentase sebesar 88,57% yang artinya terlampaui dan pada kegiatan II

memperoleh persentase sebesar 89,23% yang artinya terlampaui dan pada kegiatan III memperoleh persentase sebesar 90,9% yang artinya terlampaui. Pencapaian hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran langsung dengan motivasi pemberian *reward* menunjukkan bahwa pada kegiatan I ketuntasan belajar klasikal memperoleh persentase mencapai 100% yang artinya “sangat baik” dan ketuntasan belajar klasikal pada kegiatan II memperoleh ketuntasan belajar klasikal yakni sebesar 100% yang artinya “sangat baik”, dengan dua siklus. Sedangkan pada kegiatan III memperoleh persentase sebesar 100% yang artinya “sangat baik” dengan dua siklus. Pada kegiatan II dan III terjadi dua siklus untuk pencapaian ketuntasan belajar klasikal dikarenakan adanya faktor yang berkenaan dengan situasi dan kondisi siswa yang tidak memungkinkan untuk masuk sekolah serta kemampuan individu siswa, meliputi bakat belajar, waktu yang tersedia untuk belajar dan selain itu juga terdapat pengaruh faktor dari luar individu seperti faktor lingkungan sarana dan prasarana yang kurang memadai di sekolah tersebut.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

Melakukan persiapan pada waktu akan mengajar dikelas dengan menyiapkan media pembelajaran dengan baik dan lengkap serta memberikan beberapa motivasi sebelum pelajaran dimulai pada setiap pertemuan yaitu berupa modul dan contoh *prototype bustier*. Mengefisiensikan waktu pada fase menjelaskan pengetahuan dan mendemonstrasikan keterampilan agar siswa tidak terburu-buru dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai hasil yang maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa maka guru harus memberikan bimbingan, latihan lanjutan guna mengetahui kemampuan siswa serta menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat mendukung siswa dalam mengerjakan setiap praktek. Memberikan *reward*/hadiah pada siswa sesekali agar siswa merasa senang dan lebih berantusias dalam kegiatan proses belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Atmaul, Drs. 2002. *Macam-Macam Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. 2009. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Brown, Judith dan Saks. 1980. *Assessment Of Student Achievement*. New York: Academic Press.
- Depdikbud Dikmenjur. 1996. *Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Drs. M.Ag dan Zain, Aswan, Drs. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati. 2008. *Tata Busana Jilid 3*. Direktorat Pembinaan SMK. Jakarta.
- Kardi, S. dan Nur M. 2000. *Pengajaran Langsung*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Kertamiharja, Drs. M.Pd dan Ardiwinata, Drs. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oscar, Anderson dan Block. 1975. *Basic Principle Of Curriculum And Instruction*. New York: Jemmars.
- Poerwadarminto, Drs. 1995. *Materi Pokok Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poespo, Goet. 2003. *Semarak Busana Strapless, Camisol*. Yogyakarta: Kansius.
- Poespo, Goet. 2005. *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kansius.
- Prayitno, Drs. 2002. *Prestasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Roesminingsih, Prof. Dr. M.pd dan Susarno, Lamijan Hadi, Drs. M.pd. 2011. *Teori dan praktik pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya: FIP.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sardiman. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina H. Prof. Dr. M.Pd. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin, Drs. M.Pd. 2008. *Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Triyanto. 2007. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- <http://ipdn-artikelgratis.blogspot.com>. (Sistem Reward dan Punishment dalam organisasi) diakses pada hari Rabu 26 Desember 2012.
- <http://www.wajah pendidikan kita.blogspot.com>. (Edy Siswanto. 2008. Reward atau hadiah dapat meningkatkan motivasi belajar). Diakses hari Kamis 27 Desember 2012.
- <http://sas.ilbn.info/gdl.php?mod= browse8op.com>. (Komarudin. 2008. Konsep reward dan punishment) Diakses 27 Desember 2012.
- <http://muhammadNur.blogspot.com/2005/11/praka-rsa-SMA/MA-dalam-meningkatkan-mutu-pendidikan.html>: diakses hari selasa tanggal 1 Januari 2013.