

SKRIPSI

**PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA
DAN MODELLING TERHADAP PRESTASI BELAJAR
MATA PELAJARAN PRODUKTIF**

(Study Pada Siswa SMKN 2 Godean Yogyakarta)



**Disusun oleh:
Irma Ekapuri Paramita
035824021**

**PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2008

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ *Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Modelling Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif* “ ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2008
Pembimbing

Sri Wisdiati, M. Pd
NIP :130530828

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Modelling Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (*Study Pada Siswa SMKN 2 Godean Yogyakarta*)"** ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 3 Juni 2008 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Wisdiati, M. Pd	Ketua Penguji		- 07 - 2008
Sri Widarwati, M. Pd	Sekretaris		- 07 - 2008
Hj. Yuswati, M. Pd	Penguji		- 07 - 2008

Yogyakarta, Juli 2008

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Wardan Suyanto, Ed. D
NIP. 130 683 449

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Mei 2008
Yang menyatakan,

Irma Ekapuri Paramita

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh - sungguh (urusan) yang lain (Alam Nasyrah 6 : 7)

Gunakan lima sebelum (datang) lima : mudamu sebelum tuamu, hidupmu sebelum matimu, sempatmu sebelum repotmu, sehatmu sebelum sakitmu, dan kayamu sebelum fakirmu. (HR. Bukhori).

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur ke hadirat Illahi Robbi, karya yang amat sederhana ini penulis persembahkan untuk :

- Ayah dan Ibu tersayang yang selalu mendoakanku untuk dapat mencapai cita - citaku. Terimakasih untuk dukungan, perhatian, cinta, do'a, dan restunya. Semoga Irma bisa menjadi anak yang berbakti dan meringankan beban Ayah dan Ibu di kemudian hari.
- Nawan dan Andhien, adik-adikku tercinta untuk dukungannya.
- Deny Winarko, S.AB di Balikpapan yang selalu menegarkan hatiku saat semangatku hilang, serta memberikan perhatian yang tiada terbatas. Semoga semua berjalan sesuai rencana.
- Makasih banyakz buat Uqi, Chintya dan Arya yang membantu menangani komputerku yang sedikit "nakal".
- Teman - teman seperjuangan O3, yang tidak dapat kusebutkan satu persatu...terimakasih untuk kebersamaan, kekompakan, dukungan, do'a dan semangatnya.
- Teman - teman tercinta Arlin , Ona, Karin, dan Endah tetap semangat.....
- Bapak Nyoleh untuk bantuannya.
- Alamamaterku tercinta...

PENGARUH KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DAN MODELLING TERHADAP PRESTASI BELAJAR

MATA PELAJARAN PRODUKTIF

(Study Pada Siswa Kelas I SMKN 2 Godean Yogyakarta)

Irma Ekapuri Paramita

035824021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling*. 2) Prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean. 3) Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean.

Penelitian ini merupakan penelitian *expost-facto*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I Jurusan Tata Busana di SMKN 2 Godean yang berjumlah 104 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan tabel *Krejcie* dengan taraf signifikansi 5%, sehingga sampel berjumlah 80 siswa, dan penentuan sampel secara *proportional random sampling*. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas (X_1 dan X_2) dan satu variabel terikat (Y). Metode pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket dan dokumentasi dan angket diuji cobakan terlebih dahulu pada 24 siswa. Pengujian validitas data menggunakan *product moment*. Dari hasil analisis data, diperoleh 30 butir sahih. Pengujian reliabilitas data menggunakan rumus *Alpha*. Dari hasil analisis, harga Chi Kuadrat lebih besar dari r tabel sehingga variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* adalah reliabel. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis Regresi Linier Berganda.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan : 1) Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam kategori baik dengan harga mean atau rerata sebesar 40,09. Untuk kegiatan ekstrakurikuler modeling juga berada dalam kategori yang baik dengan harga mean atau rerata sebesar 40,69. 2) Prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean berada dalam kategori sangat baik dengan mean atau rerata 10,69. Pelajaran produktif ini meliputi mata pelajaran memberikan pelayanan secara prima, menggambar busana, membuat pola dengan teknik konstruksi, mengenal dan memilih bahan busana. 3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean sebesar 0,442 untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka(X_1) dan 0,405 untuk kegiatan ekstrakurikuler *modelling*. Koefisien determinasi sebesar 0,236 menunjukkan bahwa variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* dapat memberikan kontribusi positif terhadap variabel prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,236 atau 23,6%.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penyusun panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Modelling Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Dalam menyusun proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Sugeng Mardiyono Ph. D. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Wardan Suyanto, Ed. D, Dekan Fakultas Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Sri Wening Ketua Jurusan PKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Sri Wisdiati, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan skripsi kepada saya.
5. Emy Budiastuti, M. Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu dan memberi pengarahan selama studi.
6. Seluruh Dosen dan Civitas Akademika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Kepala Bapedda Yogyakarta.
8. Kepala Bapedda Sleman.
9. Kepala Sekolah SMK N 2 Godean.
10. Guru dan siswa SMK N 2 Godean yang telah membantu selama penulis mengadakan penelitian.

11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penyusun menyadari proyek akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Juli 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah.....	1
Identifikasi Masalah.....	6
Batasan Masalah	8
Rumusan Masalah.....	9
Tujuan Penelitian	10
Manfaat Penelitian	10

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori	12
1. Prestasi Mata Pelajaran Produktif.....	12
2. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka	39
3. Kegiatan Ekstrakurikuler <i>Modelling</i>	42
B. Kerangka Berfikir	49
C. Pertanyaan Penelitian	50
D. Pengajuan Hipotesis	50

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	52
B. Definisi Istilah Penelitian.....	53
C. Populasi dan Sampel	57
D. Teknik Pengumpulan Data.....	59
E. Instrumen Penelitian	61
F. Persyaratan Analisis.....	68
G. Teknik Analisis Data	69
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	72
1. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka	72
2. Kegiatan Ekstrakurikuler <i>Modelling</i>	74
3. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif.....	75
4. Uji Persyaratan Analisis.....	76
5. Uji Hipotesis	78
B. Pembahasan	85
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	92
C. Saran.....	92
 DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Memberikan Pelayanan Secara Prima Kepada Pelanggan .	21
Tabel 2. Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana	26
Tabel 3. Silabus Mata Pelajaran Membuat Pola Dengan Teknik Konstruksi	29
Tabel 4. Silabus Mata Pelajaran Mengenal dan Memilih Bahan Busana Sesuai Desain	34
Tabel 5. Jumlah Populasi Siswa Program Tata Busana SMKN 2 Godean	58
Tabel 6. Jumlah Populasi Siswa Program Tata Busana SMKN 2 Godean	59
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Ubahan Kegiatan ekstrakurikuler Pramuka.....	62
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Ubahan Kegiatan ekstrakurikuler <i>Modelling</i>	63
Tabel. 9 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen.....	66
Tabel. 10 Kategori Data Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka.....	73
Tabel 11. Kategori Data Kegiatan Ekstrakurikuler <i>Modelling</i>	74
Tabel. 12 Kategori Data Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif	76
Tabel. 13 Hasil Uji Normalitas Data.....	77
Tabel. 14 Hasil Uji Linearitas.....	78
Tabel. 15 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	79
Tabel. 16 Data Signifikansi Pengaruh Kegiatan Eksrakurikuler Pramuka dan <i>Modelling</i> Terhadap Prestasi Mata Pelajaran Produktif	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Paradigma Hubungan Antar Ubahan.....	53
Gambar 2. Korelasi Antar Prediktor Dengan Kriteriaum	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. I Instrumen Penelitian.....	96
Lampiran II Uji Coba Instrumen.....	97
Lampiran III Data Deskriptif Penelitian	98
Lampiran IV Uji Persyaratan Analisis	99
Lampiran V Pengujian Hipotesis	100
Lampiran VI Perhitungan Rerata Ideal dan Simpangan Baku Ideal	101
Lampiran VII Tabel – Tabel Penelitian	102
Lampiran VIII Surat Ijin Penelitian	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang sedang berkembang yang dewasa ini sedang giat melaksanakan pembangunan di segala bidang. Salah satunya pembangunan sektor industri yang merupakan bagian integral dari pembangunan nasional telah menunjukkan hasil yang positif. Meskipun masih menghadapi beberapa masalah fundamental, terutama menyangkut masalah sumber daya manusia yang perlu segera diatasi karena era industrialisasi akan membawa banyak hal baru, yang membawa dampak ekonomis, sosial, budaya dan politik yang mendasar. Hal ini menuntut kesiapan dari segala pihak yang terkait untuk mengantisipasi kehadiran era industrialisasi tersebut.

Pelaksanaan pembangunan di bidang industri akan berjalan lancar apabila tersedia sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu manusia yang terdidik, terlatih, terampil, punya keahlian dan berdisiplin di berbagai bidang kejuruan. Berpijak dari kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut, maka usaha pemerintah antara lain adalah menyelenggarakan berbagai jalur pendidikan, yaitu jalur pendidikan sekolah maupun jalur pendidikan luar sekolah. Salah satu jalur pendidikan sekolah tersebut adalah jalur Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK adalah tempat membina para siswa atau peserta didik untuk membekali dirinya dengan keterampilan yang nantinya akan digunakan

sebagai modal kemampuan untuk menjadi tenaga kerja yang siap kerja apabila terjun dalam dunia kerja atau industri. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan No.29 tahun 1989, bahwa : “pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa atau peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.”

Pengembangan kurikulum SMK berupa kompetensi – kompetensi yang dinilai penting dan perlu bagi siswa. Kompetensi yang dimaksud meliputi kompetensi – kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa agar siap menghadapi tantangan dari dunia usaha dan industri. Kompetensi tersebut dikelompokkan dan diorganisasikan menjadi berbagai mata diklat. Jenis mata diklat yang telah dirumuskan dalam pelaksanaannya terbagi menjadi 3 program yaitu program adaptif, normatif, dan produktif.

Program normatif adalah program yang terdiri dari mata diklat Pendidikan Agama, PKn dan Sejarah, Bahasa Indonesia, Penjas dan Olahraga. Program adaptif adalah program yang terdiri dari mata diklat Matematika, Bahasa Inggris, KKPI, Kewirausahaan, IPA, dan Mulok Bahasa Jawa. Program produktif adalah program yang disesuaikan dengan jurusan yang diambil. Program produktif untuk jurusan tata busana sendiri ada banyak sekali program produktif, antara lain : Memberikan layanan secara prima, Mengenal piranti menjahit, Membuat teknik dasar menjahit busana, Mengenal, memilih bahan busana, Menggambar busana, Membuat pola, Menjahit, Menghias Busana (Silabus Pembelajaran Program Keahlian Tata Busana Kurikulum Tingkat Satu Pendidikan, 2006)

Diantara ketiga program tersebut, yang mempunyai porsi paling banyak diantara program-program yang lain adalah program produktif. Karena disinilah perbedaan sekolah kejuruan dengan sekolah umum. Dalam proses pembelajaran yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah meliputi tiga hal, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (ketrampilan). Ketiga hal tersebut harus diseimbangkan agar prestasi siswa khususnya dalam bidang produktif dapat maksimal. Berhubungan dengan hal itu, maka SMK N 2 Godean memiliki kebijakan untuk mewajibkan siswanya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Program ini memiliki banyak fungsi dan aspek positif terhadap siswa. Selain mengajarkan proses bersosialisasi, program ekstrakurikuler juga membantu membangun mental dan spiritual, kedisiplinan serta motivasi siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler ini dibimbing oleh para tenaga pengajar baik berasal dari sekolah tersebut maupun yang berasal dari luar sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler dibuat agar kelak lulusan SMKN 2 Godean akan dapat lebih mampu bersaing dengan lulusan SMK lainnya dengan memiliki pengetahuan lebih yang diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

Dengan kegiatan ekstrakurikuler diharapkan agar para siswa dapat mengaktualisasikan dirinya lebih baik, serta mengembangkan daya cipta dan kreasinya, sehingga berpengaruh baik pada prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa. Bahkan menurut Ruli. A Mustofa (www.google.com : 2008) kegiatan ekstrakurikuler dapat menghindarkan pengaruh-pengaruh buruk seperti merokok dan narkoba

Jenis kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMKN 2 Godean adalah : Volly, basket, karawitan, qiroah, drumband, pramuka, teater, dan *modelling*. Ekstrakurikuler yang diwajibkan adalah pramuka dan *modelling*, diluar kedua kegiatan tersebut merupakan ekstrakurikuler pilihan atau tidak wajib. Sehingga secara keseluruhan siswa kelas I wajib mengikuti tiga ekstrakurikuler, yang terdiri dari dua ekstrakurikuler wajib dan satu ekstrakurikuler pilihan. Dari sekian banyak kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMKN 2 Godean maka diharapkan akan lebih membuka wawasan dan pengetahuan para siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

Kegiatan ekstrakurikuler yang telah dirancang dan dipersiapkan oleh sekolah diharapkan dapat mencapai tujuan, yaitu mengembangkan bakat minat siswa serta mengisi waktu dengan hal-hal yang bermanfaat sehingga menghindarkan dari kegiatan yang bersifat negatif namun yang merupakan bagian dari menyeimbangkan ranah afektif (sikap) pada siswa, hal ini dikarenakan rendahnya prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa yang masih rendah. Permasalahan pada prestasi belajar mata pelajaran produktif yang rendah dibuktikan pada masih adanya siswa dengan nilai yang sangat minim. Sehingga diperlukan solusi untuk memperbaiki prestasi siswa dalam mata pelajaran produktif, salah satunya dengan diadakannya kegiatan pendukung diluar kegiatan akademik yang sesuai dengan kurikulum. Kegiatan tersebut adalah kegiatan ekstrakurikuler, sedangkan yang diwajibkan adalah kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*. Berdasarkan pendapat Herman. S yang diakses di www.sekolahindonesia.com "Kegiatan

ekstrakurikuler pramuka dapat dijadikan sebagai kegiatan pilihan siswa yang melengkapi bidang akademis (produktif) melalui pembinaan watak dan ketrampilan kehidupan dengan melaksanakan kegiatan dialam terbuka menggunakan metode kepramukaan dan menerapkan nilai-nilai kedisiplinan, kemandirian, dan nasionalisme”. Jika dilihat dari jenis kegiatan ekstrakurikuler yang ditawarkan, ada beberapa yang tidak berkaitan dengan pembelajaran program produktif yang merupakan kegiatan utama dari kegiatan belajar mengajar SMK pada umumnya. Contohnya pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka, yaitu kemah, mencari jejak, dan tali temali. Dan pada kegiatan ekstrakurikuler *modelling* yang mengharuskan siswanya belajar teknik berjalan anggun di atas catwalk. Bila dilihat secara fisik, kegiatan – kegiatan tersebut tidak bersinggungan sama sekali dengan mata pelajaran produktif, akan tetapi bila kita cermati dengan lebih seksama arti dari kegiatan – kegiatan tersebut, maka akan diketahui bahwa ranah afektif siswa yang lebih banyak dipengaruhi.

Prestasi siswa disekolah dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, dari faktor secara akademik (guru, materi, fasilitas) tapi juga secara non akademik (sosial, ekonomi, kepribadian). Cara meningkatkan prestasi secara non akademik siswa salah satunya dengan dilaksanakannya kegiatan ekstrakurikuler, dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* maka diharapkan dapat meningkatkan ranah afektif siswa dan berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa. Berkaitan dengan ini diperlukan kajian yang seksama untuk mengetahui

bagaimana pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap program produktif siswa, sehingga melalui penelitian ini akan diperoleh gambaran faktor pendukung program produktif dalam kurikulum.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang menyebutkan bahwa pembangunan yang terjadi harus ditunjang dengan adanya SDM yang berkualitas yang dapat dicetak dengan jalan pendidikan. Salah satunya adalah pendidikan di SMK dengan program produktif sebagai mata pelajaran utamanya. Akan tetapi pada prakteknya, masih ditemui beberapa orang siswa dengan nilai mata pelajaran produktif yang cukup rendah, sehingga sekolah mengupayakan berbagai cara untuk memaksimalkan prestasi siswa-siswinya. Baik pendidikan secara formal maupun non formal, salah satu cara non formal disekolah yang ditempuh adalah dengan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya. Mulai dari kegiatan ekstrakurikuler yang berhubungan dengan pelajaran hingga kegiatan yang sesuai dengan hobi tersedia di sekolah tingkat atas di daerah Yogyakarta.

Sehingga dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. SMK N 2 Godean mewajibkan siswa kelas 1 mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran produktif, akan tetapi tidak semua siswa menanggapi positif kebijakan ini.

2. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* yang diadakan oleh sekolah belum tentu menjadi jaminan bahwa kegiatan ekstrakurikuler tersebut efektif dalam mendukung prestasi mata pelajaran produktif.
3. Rendahnya prestasi belajar mata pelajaran produktif dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Sekolah memberikan kebijakan untuk memaksimalkan faktor eksternal siswa, salah satunya dengan pendidikan non akademis atau yang disebut dengan ekstrakurikuler.
4. Prestasi mata pelajaran produktif memerlukan dukungan dari berbagai aspek, salah satunya dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*. Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih banyak hambatan di lapangan.
5. Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* perlu dicari solusinya agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal, khususnya untuk mata pelajaran produktif.
6. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* yang dilaksanakan di SMK N 2 Godean bila dilaksanakan secara maksimal dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran produktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, nampak bahwa permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini cukup banyak. Akan tetapi karena keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada ubahan yang diduga berhubungan dan mempunyai pengaruh prestasi belajar mata pelajaran produktif yaitu kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* yang merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan oleh sekolah dan diharapkan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar utama di SMKN 2 Godean.

SMK merupakan sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan calon tenaga kerja yang siap pakai, terutama untuk lulusan jurusan tata busana. Ketrampilan mereka dikhususkan untuk mendalami program produktif begitu banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik eksternal maupun internal. Mulai dari lingkungan keluarga, faktor budaya, sosial ekonomi, hingga tingkat kecerdasan anak itu sendiri.

Dipilihnya kegiatan ekstrakurikuler sebagai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar program produktif siswa karena dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah siswa diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas dan menambah wawasan dari pengalaman berorganisasi. Bahkan tidak menutup kemungkinan bagi siswa untuk berprestasi di dalam kegiatan ekstrakurikuler dan mendapatkan nilai tambah sehingga mendapatkan kesempatan melanjutkan *study* ke perguruan tinggi tanpa tes atau bahkan beasiswa.

Banyaknya jenis mata pelajaran produktif yang ada di SMKN 2 Godean tentu menambah ketrampilan dan pengetahuan siswanya, akan tetapi program produktif yang akan diteliti dibatasi pada program produktif yang disampaikan pada siswa kelas I semester I tahun ajaran 2007/2008. Program produktif tersebut adalah memberikan layanan secara prima, mengenal, memilih bahan busana, menggambar busana, dan membuat pola konstruksi.

Penelitian ini juga dibatasi pada siswa kelas I program keahlian tata busana SMK Negeri 2 Godean. Dipilihnya kelas I semester I karena hanya siswa kelas I yang diwajibkan untuk mengikuti dua ekstrakurikuler wajib pramuka dan modeling tersebut disamping satu ekstrakurikuler pilihan.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang hendak dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?
2. Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?
3. Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* secara bersama terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean
2. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean
3. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* secara bersama terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan antara lain :

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan pendamping kegiatan belajar mengajar formal di sekolah dan sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang relevan.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah, guru dan pengelola pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mendukung kegiatan pendamping siswanya agar termotivasi untuk berprestasi tidak

hanya di satu bidang saja. Disamping itu, sekolah dapat mempertimbangkan kegiatan – kegiatan yang dapat memotivasi prestasi belajar siswanya diluar program yang tertulis di kurikulum.

3. Bagi Jurusan

- a) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan karena penelitian ini berdasarkan pada teori yang telah ada.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana memperkuat teori yang ada apabila hasil yang diperoleh positif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A Deskripsi Teori

1. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Staton (1987 : 130) seperti yang dikutip oleh Tinar, “belajar adalah perubahan kelakuan seseorang individu ketika seseorang tersebut sedang mengerjakan sesuatu dalam situasi tertentu”. W.S Winkel (1996 : 15) menyatakan belajar adalah merupakan suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif subyek yang dilakukan dan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, nilai sikap yang bersikap menetap.

Sedang menurut Sumadi Suryabrata (1983 : 3) seperti yang dikutip oleh Tinar mengemukakan bahwa :

- 1) Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada individu baik yang aktual maupun potensial.
- 2) Perubahan itu pada prinsipnya adalah didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama
- 3) Perubahan itu terjadi karena usaha

Menurut Morgan seperti yang dikutip oleh Tinar (2006), belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Berdasarkan

beberapa kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perlakuan individu dalam tingkah laku yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan nilai sikap yang relatif menetap karena adanya usaha.

Menurut Hasan Sadily yang dikutip oleh Lilik Setiono, “prestasi adalah hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://www.pelangipendidikan.co.id>), prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru.

Menurut Raymond dan Judith (2004 : 132) seperti yang dikutip oleh Tinar, “prestasi belajar merupakan kualitas dalam kemajuan belajar yang didokumentasikan dengan nilai”. Sedangkan Bimo Walgito (1998 : 127-128) berpendapat bahwa prestasi belajar akan berhubungan dengan lingkungan yang berhubungan dengan tempat, alat-alat belajar, suasana, waktu, dan pergaulan.

Menurut Setyo Utomo (1987 : 2) seperti yang dikutip Lilik Soetiono, prestasi belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu pada dasarnya adalah diperolehnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan perubahan itu terjadi karena adanya usaha. Prestasi belajar menurut Hadari Nawawi (1981 : 18) seperti yang

dikutip oleh Tinar, adalah sebagai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil test mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dalam hal ini Zahri Jas (1987 : 34) seperti yang dikutip Tinar, menyatakan bahwa prestasi belajar dapat dinyatakan sebagaimana yang tercantum dalam raport atau ijazah. Sedangkan Yapsir G. Gunawan (1976 : 20) yang dikutip oleh Tinar juga mengatakan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya seperti dinyatakan dalam rapor.

Menurut Suratinah Tirtonegoro (1984) yang dikutip oleh Slameto, berpendapat bahwa prestasi belajar adalah penilaian dari hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode waktu tertentu. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud prestasi belajar pada penelitian ini adalah suatu ukuran kualitas atau keberhasilan anak dalam belajar yang meliputi penguasaan pengetahuan atau ketrampilan (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang dapat dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang didokumentasikan.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1994 : 79) domain-domain kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (ketrampilan) merupakan taksonomi tujuan pendidikan yang umumnya digunakan

sebagai dasar untuk merumuskan tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini kita akan lebih menyoroti pada pembelajaran afektif (sikap) yang berhubungan dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Menurut S. Nasution (1989 : 69) hasil belajar afektif tidak dapat dilihat bahkan diukur seperti halnya dalam bidang kognitif. Guru tak dapat langsung mengetahui apa yang bergejolak dalam hati anak, apa yang dirasakannya atau dipercayainya. Yang diketahui hanya ucapan verbal serta kelakuan non-verbal seperti ekspresi pada wajah, gerak-gerik tubuh sebagai indikator apa yang terkandung dalam hati siswa. Akan tetapi kelakuan yang tampak dapat menyesatkan. Perkembangan secara afektif merupakan dasar perkembangan manusia (Mulyani Sumantri, 1988 : 43). Selanjutnya menurut Erikson yang dikutip oleh Mulyani Sumantri (1988 : 43) teori perkembangan afektif terdiri dari delapan tahap. Salah satunya adalah tahap yang dialami oleh remaja umur 12 – 18 tahun, yaitu tahap *identity vs role confusion* pada tahap ini anak sudah menuju kematangan fisik dan mental. Ia mempunyai perasaan-perasaan dan keinginan-keinginan baru sebagai akibat perubahan-perubahan tubuhnya. Pandangan dan pemikirannya tentang dunia sekelilingnya mengalami perkembangan. Ia mulai mengerti tentang keluarga yang ideal, agama, dan masyarakat, yang dapat diperbandingkannya dengan apa yang dialaminya sendiri.. Pada masa ini remaja harus dapat mengintegrasikan apa yang telah dialami dan

dipelajarinya tentang dirinya : sebagai anak, sebagai siswa, teman, anggota pramuka, dan lain sebagainya menjadi suatu kesatuan sehingga menunjukkan kontinuitas dengan masa lalu dan siap menghadapi masa datang.

Selanjutnya diterangkan oleh Krathwohl, Bloom, dan Masia yang dikutip oleh S. Nasution (1994 : 70) ranah afektif dalam garis besarnya adalah :

1. Menerima (Memperhatikan) menaruh perhatian, ada kepekaan terhadap adanya kondisi, gejala, keadaan, atau masalah tertentu.
 - a. Kesadaran. Sadar adanya kondisi, gejala, keadaan atau masalah tertentu, misalnya adanya faktor estetis dalam arsitektur.
 - b. Kerelaan untuk menerimanya. Bersedia untuk memperhatikan gejala, dan sebagainya itu dan tidak mengelakkannya, misalnya bersedia mendengarkan orang.
 - c. Mengarahkan perhatian. Menunjukkan perhatian kepada berbagai aspek suatu gejala, dan sebagainya serta implikasinya.
2. Merespons. Memberi reaksi terhadap suatu gejala (dan sebagainya) secara terbuka.
 - a. Merespons secara diam-diam, misalnya mematuhi peraturan tanpa komentar.
 - b. Bersedia merespons. Melakukan sesuatu atas kerelaan sendiri berkenaan dengan gejala (dan sebagainya) itu.

- c. Merasa kepuasan dalam merespons. Mengalami kegembiraan dalam reaksinya terhadap gejala itu.
3. Menghargai. Memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu gejala yang cukup konsisten.
- a. Menerima suatu nilai. Percaya akan suatu usul, keadaan, ajaran (dan sebagainya) dengan suatu keyakinan tertentu.
 - b. Mengutamakan suatu nilai. Percaya bahwa kondisi, ajaran (dan sebagainya) tertentu lebih baik daripada yang lain.
 - c. Komitmen terhadap suatu nilai. Mempunyai keyakinan dan keterlibatan penuh dalam suatu perkara, prinsip atau doktrin.
4. Organisasi. Mengembangkan nilai-nilai sebagai suatu sistem, termasuk hubungan antar nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai itu.
- a. Mengkonseptualisasi nilai. Memahami hubungan unsu-unsur abstrak dari sesuatu nilai yang telah dimiliki dengan nilai-nilai yang baru diterima.
 - b. Mengorganisasi suatu sistem nilai. Mengembangkan suatu sistem nilai yang saling berhubungan yang konsisten dan bulat termasuk nilai-nilai yang lepas-lepas.
5. Karakteristik suatu nilai atau perangkat nilai-nilai. Mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai-nilai dengan cara yang cukup selaras dan mendalam sehingga individu bertindak konsisten dengan nilai-nilai, keyakinan atau cita-cita yang merupakan inti falsafah dan pandangan hidupnya.

- a. Pedoman umum. Memiliki orientasi yang memungkinkan seseorang menyederhankan dan mengatur dunia yang kompleks ini dan bertindak konsisten dan efektif di situ misalnya kesediaan meninjau kembali keputusan dan mengubah kelakuan menurut bukti yang nyata.
- b. Karakterisasi. Internalisasi sistem nilai-nilai yang ditujukan kepada segala sesuatu yang diketahui dan dapat diketahui dalam hubungan yang konsisten dan selaras, misalnya mengatur kehidupan pribadi dan sebagai anggota masyarakat menurut suatu norma kelakuan yang didasarkan atas prinsip-prinsip etis yang selaras dengan cita-cita demokrasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara afektif tidak dapat dilakukan dengan proses pembelajaran secara akademik di dalam kelas, akan tetapi dengan pembelajaran ketrampilan dan interaksi dengan lingkungan sosial atau masyarakat. Dan pembelajaran afektif dapat menjadi salah satu cara untuk menyempurnakan prestasi belajar mata pelajaran produktif.

b. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Dalam pembahasan sebelumnya sudah banyak dikemukakan tentang kajian teori belajar dan prestasi belajar. Menurut Zainal Arifin (1990 : 3) seperti yang dikutip Lilik Setiono, ditinjau dari fungsinya, prestasi belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari institusi pendidikan. Indikator intern adalah prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Sedangkan indikator ekstern menunjukkan bahwa prestasi belajar dijadikan indikator kesuksesan siswa di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik.

Prestasi belajar mata pelajaran produktif memberikan pelayanan secara prima kepada pelanggan, mengenal dan memilih bahan busana, menggambar busana, membuat pola kontruksi merupakan kemampuan khusus yang telah didapat siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Prestasi belajar ini berupa nilai yang diperoleh siswa dari hasil menempuh pelajaran praktik dengan membuat benda nyata (jadi) maupun nilai tes atau ujian yang dituangkan dalam buku rapor siswa setiap semester. Hasil dari belajar ini merupakan informasi bagi siswa maupun guru tentang kemajuan yang telah dicapai selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dalam pembelajaran mata pelajaran produktif memberikan pelayanan secara prima kepada pelanggan, mengenal dan memilih

bahan busana, menggambar busana, membuat pola kontruksi, penilaian dapat diadakan pada saat siswa melakukan proses pembelajaran praktik atau pada saat siswa telah berhasil menyelesaikan satu kompetensi yang diberikan guru. Penilaian dilaksanakan sebagai penetapan keberhasilan siswa terhadap komponen keahlian kejuruan yang didasarkan atas standar minimal tingkatpenguasaan kemampuan yang dipersyaratkan dan bersifat individual. Melalui prestasi belajar, guru mata pelajaran produktif memberikan pelayanan secara prima kepada pelanggan, mengenal dan memilih bahan busana, menggambar busana, membuat pola kontruksi dapat menganalisis apakah siswa telah benar – benar menguasai ketrampilan atau kemampuan khusus yang harus dimiliki sesuai dengan kompetensinya.

Dari kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif memberikan pelayanan secara prima kepada pelanggan, mengenal dan memilih bahan busana, menggambar busana, membuat pola kontruksi yang berupa nilai dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran praktik sekaligus menunjukkan kemampuan dan bobot usaha belajar siswa.

Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran yang khusus dipelajari oleh siswa – siswi SMK, yaitu mata pelajaran kejuruan sesuai dengan bidang yang dipelajari.

Mata pelajaran produktif beserta silabusnya yang diangkat oleh peneliti adalah

Mata Pelajaran : Memberikan Pelayanan Secara Prima Kepada Pelanggan

Tabel. 1 Memberikan Pelayanan Secara Prima Kepada Pelanggan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian
1. Melakukan komunikasi di tempat kerja	- Berkomunikasi dengan pelanggan eksternal dilaksanakan secara terbuka dan profesional, ramah, dan spontan - Menggunakan bahasa tubuh secara alami/natural tidak dibuat-buat - Memperlihatkan kepekaan terhadap perbedaan budaya dan sosial - Berkomunikasi dua arah yang efektif digunakan secara aktif	- Pengertian komunikasi - Dasar-dasar komunikasi - Teknik berkomunikasi - Struktur organisasi - Karakteristik budaya dan sosial	- Berkomunikasi dengan kolega/rekan kerja secara ramah dan sopan - Tanggap terhadap kebutuhan pelanggan - Memuaskan kebutuhan dan harapan pelanggan yang berbeda yang sesuai dengan sektor industri - Berkomunikasi efektif dengan kolega dan rekan - Menerapkan teknologi komunikasi verbal dan non verbal - Melakukan teknik komunikasi yang efektif berkaitan dengan : a. Pendengaran	- Pengamatan - Tes tertulis

	• Mencarikan solusi perbedaan pendapat yang ada secara fleksibel dan menyenangkan kolega		b. Pertanyaan c. Komunikasi non verbal d. Prinsip kerja tim • Membantu mengatasi keluhan pelanggan berdasarkan budaya dan sosial yang berbeda	
2. Memberikan bantuan untuk pelanggan internal dan eksternal	• Mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pelanggan, termasuk hal-hal dengan kebutuhan tertentu secara benar dan memberikan pelayanan yang tepat • Berkomunikasi untuk menginformasikan produk <i>knowledge</i> dengan tepat secara ramah dan sopan • Memenuhi permintaan pelanggan yang diterima secara tepat waktu • Mengidentifikasi dan melaksanakan peluang	• Jenis-jenis pelayanan • Karakter pelanggan • Jenis-jenis kebutuhan pelanggan • Penanganan keluhan pelanggan • Pelayanan prima	• Tanggap terhadap kebutuhan pelanggan • Mencatat kebutuhan pelanggan • Menjelaskan jenis kebutuhan pelanggan • Menjelaskan karakter pelanggan • Menjelaskan pengertian dan macam-macam berkomunikasi • Menunjukkan prosedur berkomunikasi langsung • Menunjukkan motivasi untuk menerapkan teknologi komunikasi verbal dan non verbal • Melakukan komunikasi	• Pengamatan • Tes tertulis • Tes Lisan

	peningkatan kualitas layanan sesuai dengan situasi dan kondisi • Mengidentifikasi kekecewaan pelanggan dan melakukan suatu tindakan yang lebih menguntungkan pelanggan • Menangani keluhan pelanggan secara positif, sopan dan ramah • Menindaklanjuti keluhan pelanggan oleh orang yang tepat sesuai dengan keluhannya		dengan bertatap muka • Menjelaskan jenis keluhan tamu • Menjelaskan teknik mengatasi keluhan pelanggan • Menangani keluhan pelanggan • Menyatakan terimakasih kepada pelanggan	
3. Menjaga standar presentasi personal	• Membuat standar kualitas presentasi personal dengan mempertimbangkan -Lokasi kerja -Kesehatan dan keselamatan kerja -Persyaratan prestasi khusus untuk fungsi kerja tertentu • Penataan personal	• Pengertian dan tujuan • Penampilan diri • Bekerja dengan aman • Kebersihan dan kesehatan pribadi	• Menunjukkan kesadaran thd pentingnya hygiene personal lingkungan dan perusahaan • Menerapkan konsep penampilan diri meliputi : - a). Pengertian penampilan diri b) Tujuan penampilan diri c) Sikap tubuh: cara berjalan, cara berpakaian, cara berbicara d) Kebersihan dan kesehatan tubuh • Mendemonstra	

	yang tepat dan pantas		sikan prosedur kerja dengan aman • Mendemonstrasikan prosedur kebersihan dan kesehatan pribadi • Menunjukkan penerapan prinsip-prinsip kesehatan dan keselamatan kerja • Menunjukkan penampilan pribadi sesuai standar industri”Custom made”	
4.Melakukan pekerjaan secara tim	• Menunjukkan kepercayaan dukungan dan rasa hormat kepada anggota tim dalam aktivitas sehari-hari • Mengakomodasikan perbedaan budaya dalam tim • Mengidentifikasikan tujuan kerja tim secara bersama, tanggung jawab individu dan tugas-tugasnya, memprioritaskan serta menyelesaikan dalam jangka waktu yang telah ditentukan • Memberikan bantuan kepada	• Prinsip-prinsip bekerja dalam team	• Menunjukkan kemauan untuk mengaplikasikan teknik-teknik bekerja dalam tim • Merumuskan karakter budaya yang berbeda • Menyatakan pendapat budaya yang berbeda • Tanggap dalam bekerja sama dengan tim • Percaya mempercayai antar anggota tim • Tolong menolong antar anggota tim	• Pengamatan • Tes tertulis

	anggota tim lain bila dibutuhkan • Menawarkan bantuan kepada pelanggan untuk memastikan tujuan kerja yang ditentukan terpenuhi • Mempertimbangkan umpan balik dan informasi dari anggota tim • Memperhatikan perubahan tanggung jawab dari masing – masing individu, yang nantinya harus membicarakan kembali tujuan kerja tim		• Bertanggungjawab atas pekerjaan yang dipercayakan • Menjelaskan pengertian bekerja dalam tim • Merumuskan tujuan bekerja dalam tim • Mengidentifikasi tugas dan tanggung jawab dalam tim • Mengidentifikasi bentuk-bentuk tanggung jawab masing-masing tim • Bekerja dalam tim sesuai dengan SOP yang berlaku	
--	---	--	--	--

Mata Pelajaran : Menggambar Busana

Tabel. 2 Menggambar Busana

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1. Menyiapkan tempat, alat, dan bahan	- Menyiapkan tempat kerja standar ergonomic - Mengidentifikasikan alat dan bahan menggambar sesuai kebutuhan - Menyiapkan alat dan bahan menggambar sesuai kebutuhan - Menggunakan alat dan bahan gambar sesuai kebutuhan - Memelihara alat dan bahan menggambar sesuai kebutuhan	- Pengetahuan tempat kerja yang sesuai standar ergonomic - Pengetahuan alat dan bahan untuk menggambar : Dengan teknik penyelesaian kering Dengan teknik penyelesaian basah - Pengetahuan menyiapkan alat dan bahan menggambar - Pengetahuan menggunakan alat dan bahan menggambar : Penggunaan alat dan bahan untuk penyelesaian kering Penggunaan alat dan bahan untuk penyelesaian basah - Pengetahuan pemeliharaan alat dan bahan menggambar : Pemeliharaan alat dan bahan untuk teknik penyelesaian kering	- Menjelaskan tempat kerja yang sesuai standar ergonomic - Menjelaskan pengertian alat dan bahan menggambar - Menggunakan alat dan bahan menggambar dengan tepat - Memelihara alat dan menggambar dengan tepat	- Tes - Portofolio - Tugas - Lisan - Unjuk kerja

		Pemeliharaan alat dan bahan untuk teknik penyelesaian busana		
2. Dasar-dasar menggambar busana	- Mengidentifikasi unsur dan prinsip dasar menggambar busana - Mengidentifikasi bagian-bagian busana	- Pengetahuan unsur dan prinsip menggambar busana : - Unsur-unsur disain antara lain : garis,bentuk, ukuran,nilai gelap terang,keseimbangan warna - Prinsip-prinsip disain antara lain : keselarasan,keseimbangan, perbandingan - Pengetahuan bagian-bagian busana : - Garis leher - Kerah - Lengan - Blus/kemeja - Rok/celana - Jaket - Hiasan/trimming	- Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip disain - Menjelaskan bagian-bagian busana	- Tes - Portofolio - Tugas - Lisan - Unjuk kerja

3. Menggambar Proporsi Tubuh	• Mengidentifikasi an proporsi tubuh wanita dewasa • Mengidentifikasi an tubuh pria dewasa • Mengidentifikasi proporsi tubuh anak	• Pengetahuan proporsi tubuh wanita dewasa • Pengetahuan macam-macam bentuk tubuh • Pengetahuan proporsi tubuh pria dewasa • Pengetahuan proporsi tubuh anak • Pembuatan proporsi tubuh wanita dewasa • Menggambar proporsi tubuh pria dewasa • Menggambar proporsi tubuh anak : - a.Usia 0-3 tahun - b.Usia 4-6 tahun - c.Usia 7-9 tahun - d.Usia 10-13 tahun	• Menjelaskan proporsi tubuh • Menjelaskan pengetahuan macam-macam bentuk tubuh • Menggambar proporsi tubuh wanita dewasa • Menggambar proporsi tubuh pria dewasa • Menggambar proporsi tubuh anak	• Tes • Lisan • Portofolio • Unjuk Kerja • Tugas
------------------------------	---	--	--	--

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana Dengan Teknik Konstruksi

Tabel. 3 Membuat Pola Dengan Teknik Konstruksi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1. Mengukur tubuh	- Peralatan mengukur tubuh disiapkan sesuai kebutuhan - Pemesan diukur sesuai kebutuhan	- Peralatan mengukur tubuh - Daftar ukuran tubuh yang sistematis - Cara mengukur tubuh	- Menjelaskan macam-macam alat mengukur tubuh - Menjelaskan ukuran-ukuran tubuh yang diperlukan - Menjelaskan cara mengukur tubuh - Mempraktekkan cara mengukur tubuh	- Tes tertulis - Tes lisan - Pemberian tugas
2. Menggambar pola	- Peralatan gambar pola dan tempat kerja disiapkan sesuai standar ergonomis - Pola dibuat sesuai ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang tepat	- Peralatan menggambar pola - Menggambar pola dasar badan sesuai konstruksi(4 macam sistem pola dasar) - Menggambar pola dasar rok - Menggambar pola dasar lengan - Menggambar pola dasar anak perempuan dan laki-laki - Menggambar pola dasar kemeja	- Menjelaskan macam-macam alat menggambar pola - Menjelaskan menggambar pola dasar badan wanita dengan empat macam sistem - Menjelaskan menggambar pola dasar rok - Menjelaskan menggambar pola dasar lengan - Menjelaskan menggambar pola dasar perempuan dan laki-laki - Menjelaskan dan menggambar pola kemeja - Mempraktekkan membuat bermacam pola dasar	- Observasi - Tes lisan - Pemberian tugas

3. Menggambar pola bagian-bagian busana	• Alat gambar pola disiapkan sesuai kebutuhan • Pola dibuat sesuai jenis/bagianbagiannya	• Peralatan menggambar pola • Menggambar pola bagian-bagian busana disain : 1.Macam-macam garis leher 2.Macam-macam lipit pantas 3.Macam-macam lengan 4.Macam-macam kerah	• Menyiapkan peralatan menggambar pola • Menyiapkan pola dasar badan, lengan • Menjelaskan bagian-bagian busana • Menerangkan cara : 1.Menggambar macam-macam pola garis leher 2.Menggambar macam-macam pola lipit pantas 3.Menggambar pola macam-macam lengan 4.Menggambar macam-macam pola kerah	• Observasi • Tes lisan • Pemberian tugas
4. Merubah pola dasar sesuai dengan gambar busana	• Pola dasar diubah sesuai gambar busana dan ukuran yang telah ditentukan	• Menganalisa gambar busana wanita, anak dan pria • Cara merubah pola dasar • Merubah pola dasar sesuai desain : 1.Busana anak - a.Perempuan - b.Laki-laki	• Menjelaskan cara menganalisa gambar busana • Membuat analisa gambar busana wanita • Membuat analisa gambar busana anak • Membuat analisa gambar busana pria • Menjelaskan cara merubah pola dasar • Merubah pola dasar anak sesuai desain untuk anak perempuan • Merubah pola dasar anak sesuai desain untuk anak laki-laki	• Observasi • Tes lisan • Pemberian tugas

		2. Busana wanita a. Rok b. Blus longgar c. Daster 3. Busana daerah a. Kain jadi b. Surjan/beskap	• Merubah pola dasar sesuai desain rok • Merubah pola dasar sesuai desain blus longgar • Merubah pola dasar sesuai desain daster • Merubah pola dasar sesuai desain kain jadi • Merubah pola dasar sesuai desain surjan/beskap • Menjelaskan macam-macam tanda pola • Memberi tanda-tanda pola pada pola yang sudah dirubah • Memberi nomor pola dan keterangan pola pada pola yang sudah dirubah • Menjelaskan cara pecah pola berbagai busana wanita, anak, dan pria • Membuat pecah pola busana sesuai bagian pola dan gambar busana	
5. Memeriksa pola	• Pola dilengkapi tanda-tanda pola, nomor pola dan keterangan pola secara lengkap • Pola dipecah sesuai bagian-bagian pola dan gambar busana	• Macam-macam tanda pola • Arti tanda-tanda pola • Pemberian nomor pola dan keterangan pola pada pola yang sudah dirubah • Pecah pola berbagai busana wanita, anak, dan pria	• Menerangkan cara memeriksa bagian-bagian pola • Memeriksa bagian-bagian pola sesuai ukuran yang ditentukan dengan	• Observasi • Pemberian tugas

			cermat dan tepat	
6. Menggunting pola	• Alat dipilih dengan tepat sesuai kebutuhan dengan cermat • Pola digunting tepat pada garis pola sesuai prosedur kesehatan dan keselamatan kerja	• Peralatan untuk menggunting pola • Menentukan garis potong • Menggunting bagian-bagian pola	• Menerangkan macam-macam alat menggunting pola • Menentukan garis potong • Menggunting bagian-bagian potong	• Observasi • Pemberian tugas
7. Merancang bahan dan harga	• Bahan baku busana dirancang sesuai kebutuhan	• Pengertian dan fungsi merancang busana • Cara menyusun rencana bahan dan harga • Membuat rencana bahan pada jenis bahan dan lebar bahan yang ditentukan • Menyusun rencana anggaran belanja berdasarkan harga yang tepat	• Menerangkan pengertian dan fungsi merancang bahan • Menerangkan cara menyusun rencana bahan dan harga • Membuat rencana bahan pada jenis bahan dan lebar bahan yang ditentukan • Menyusun rencana anggaran belanja berdasarkan harga yang tepat	• Tes lisan • Observasi • Pemberian tugas
8. Melakukan uji coba pola	• Penyiapan bahan yang sesuai untuk dipotong	• Langkah kerja uji coba pola • Melakukan uji coba pola • Cara memperbaiki pola • Memperbaiki pola	• Menerangkan langkah kerja uji coba pola • Membuat uji coba pola • Menerangkan cara memperbaiki pola • Memperbaiki pola yang kurang tepat	• Observasi • Pemberian tugas
9. Menyimpan pola	• Jumlah komponen pola diperiksa berdasarkan gambar busana • Pola dikemas	• Jumlah komponen pola sesuai desain • Teknik pengawasan dan penyimpanan	• Menjelaskan cara menghitung komponen pola sesuai desain • Menerangkan teknik pengawasan	• Observasi • Pemberian tugas

	dilengkapi dengan gambar busana	pola • Mengelompokkan pola dan menyimpan pola sesuai identitas	dan penyimpanan pola • Mengemas dan menyimpan pola sesuai identitas	
--	---------------------------------	--	---	--

Mata pelajaran : Mengenal dan Memilih Bahan Busana Sesuai Desain

Tabel. 4 Mengenal dan Memilih Bahan Busana Sesuai Desain

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1. Penggolongan serat	Mengidentifikasi asal serat	- Pengertian serat - Penggolongan serat menurut asalnya - Sifat-sifat serat	- Menjelaskan pengertian serat - Menyebutkan golongan serat menurut asalnya - Serat selulosa - Serat protein - Serat termoplastik/buatan - Serat mineral - Serat campuran - Menjelaskan sifat-sifat serat	- Tes Lisan - Portofolio - Unjuk kerja - Tugas
2. Pemeriksaan Serat	- Menyiapkan alat dan tempat kerja sesuai standar ergonomic - Mengidentifikasi cara pemeriksaan serat	- Peralatan yang diperlukan untuk uji pemeriksaan serat - Cara pemeriksaan serat	- Membuat setting kerja secara efektif dan efisien - Mempersiapkan alat sesuai standar SOP - Mengelompokkan peralatan sesuai dengan kebutuhan secara cermat : - Mikroskop - Korek api - Lilin - Bahan baku - Melakukan pemeriksaan serat: - Pemeriksaan visual - Pemeriksaan dengan pembakaran	- Tes tertulis - Portofolio

	• Melaksanakan pemeriksaan serat	• Langkah-langkah percobaan uji pemeriksaan serat • Ciri-ciri serat setelah dikenai uji pemeriksaan serat	• Membedakan berbagai jenis serat	
3. konstruksi kain	• Mengidentifikasi konstruksi kain	• Pengertian penyempurnaan bahan tekstil • Macam-macam konstruksi kain	• Memahami berbagai konstruksi kain : - Tenunan - Rajutan - Anyaman - Kempa - Bahan bukan tenunan - Buhul - Renda - Kaitan	• Tes lisan • Penugasan
4. Penyempurnaan	• Mengidentifikasi penyempurnaan bahan tekstil	• Pengertian penyempurnaan bahan tekstil • Macam-macam penyempurnaan bahan tekstil	• Mengenal penyempurnaan bahan tekstil : - Penyempurnaan utama - Penyempurnaan tambahan	• Tes tertulis
5. Pelabelan bahan	• Mengenal macam-macam label	• Pengertian label • Isi label • Macam-macam label • Maksud/penjelasan label	• Membaca dan memahami macam-macam label : - Label pada bahan tekstil - Label pada pakaian jadi	• Tes lisan

(Sumber : Silabus Pembelajaran Program Keahlian Tata Busana Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, siswa kelas I SMK N 2 Godean tidak hanya belajar sesuai dengan

program yang tertulis di kurikulum sekolah, akan tetapi dipadukan dengan pembelajaran secara psikologis. Sehingga siswa dapat berprestasi secara akademik maupun secara psikologis, dimana kedua hal tersebut saling berkaitan satu sama lain. Prestasi secara psikologis akan berpengaruh terhadap prestasi akademik, khususnya pada prestasi belajar mata pelajaran produktif. Karena menurut Muhibbin Syah, M. Ed (2003 : 122-124) siswa tidak hanya belajar satu hal saja disekolah. Berbagai macam jenis belajar yang dialami siswa disekolah, meliputi :

a. Belajar Ketrampilan

Belajar ketrampilan adalah belajar yang menggunakan gerakan – gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat – urat syaraf dan otot – otot neuromuscular. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai ketrampilan jasmaniah tertentu. Dalam belajar jenis ini latihan – latihan intensif dan teratur amat diperlukan.

b. Belajar Sosial

Memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial seperti masalah keluarga, masalah persahabatan, masalah kelompok, dan masalah lain yang bersifat kemasyarakatan. Selain itu, belajar sosial juga bertujuan untuk mengatur dorongan nafsu pribadi demi kepentingan bersama dan memberi peluang kepada orang lain atau kelompok lain untuk memenuhi kebutuhan secara berimbang dan proporsional.

c. Belajar Pemecahan Masalah

Menurut Lawson (1991) yang dikutip oleh Muhibbin Syah, M. Ed. Belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Untuk itu, kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, dan prinsip-prinsip dan generalisasi serta *insight* (titikan awal) amat diperlukan. Dalam hal ini, hampir semua bidang studi dapat dijadikan sarana belajar pemecahan masalah. Guru sangat dianjurkan menggunakan model dan strategi mengajar yang berorientasi pada cara pemecahan masalah.

d. Belajar Rasional

Belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan rasional (sesuai akal sehat). Tujuannya adalah untuk memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep. Jenis belajar ini sangat erat kaitannya dengan belajar pemecahan masalah. Dengan belajar rasional, siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan *rational problem solving*, yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akal sehat, logis, dan sistematis seperti yang dikatakan Reber (1988) yang dikutip oleh Muhibbin Syah, M. Ed. Bidang-bidang studi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar rasional sama dengan bidang studi eksakta. Artinya bidang-bidang studi noneksakta pun dapat memberi efek yang sama dengan bidang studi eksakta dalam belajar rasional.

e. Belajar Kebiasaan

Belajar kebiasaan ialah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Belajar kebiasaan, selain menggunakan perintah, suri tauladan dan pengalaman khusus, juga menggunakan hukuman dan ganjaran. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh sikap dan kebiasaan perbuatan guru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu (kontekstual). Selain itu, arti tepat dan positif di atas adalah selaras dengan norma dan tata nilai moral yang berlaku, baik yang bersifat religius maupun tradisional dan kultural. Belajar kebiasaan akan lebih tepat dilaksanakan dalam konteks pendidikan keluarga sebagaimana yang dimaksud oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional/1989 Bab IV Pasal 10(4). Namun demikian, tentu tidak tertutup kemungkinan penggunaan pelajaran agama sebagai sarana belajar kebiasaan bagi para siswa

f. Belajar Apresiasi

Belajar apresiasi adalah belajar mempertimbangkan (*judgement*) arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (*affective skills*) yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu misalnya apresiasi antara lain bahasa dan sastra, kerajinan tangan (prakerja), kesenian dan menggambar.

2. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kegiatan bisa diartikan sebagai aktivitas; usaha; pekerjaan. Sedangkan kata ekstrakurikuler dapat diartikan “berada diluar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1991 : 101) Sedangkan menurut Willis, S. S dan Setyawan, A yang dikutip oleh Yudha. M. Saputra, M, Ed (1998 : 6) Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan disekolah atau diluar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan bakat minat, serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya. Kegiatan ini dilakukan berkala atau hanya dalam waktu-waktu tertentu tertentu dan ikut dinilai.

Dari keterangan dapat disimpulkan kegiatan ekstrakurikuler adalah aktivitas, usaha, atau pekerjaan yang dilakukan diluar program yang tertulis di kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa, dimana latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa dapat diaplikasikan melalui berbagai macam kegiatan sesuai kebijakan sekolah, dengan tenaga pengajar yang berasal dari dalam ataupun luar sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan diluar jam yang tercantum pada struktur kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan untuk pengembangan bakat dan minat serta untuk memantapkan pembentukan kepribadian peserta didik, antara lain dapat berupa kepramukaan, kesenian, kegiatan sosial, penyelenggaraan kegiatan

kesiswaan dan kemasyarakatan, dan kegiatan lainnya (Kurikulum SMK Edisi 2004)

Gerakan Pramuka adalah suatu gerakan pendidikan yang merupakan satu-satunya wadah pendidikan kepramukaan yang menggunakan prinsip-prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan di Indonesia. Sebagai organisasi pendidikan, maka di samping segala sesuatu diusahakan bernilai pendidikan juga Gerakan Pramuka mempunyai ciri khas, yang membedakan dengan organisasi lain, yaitu antara lain digunakannya pakaian seragam Pramuka dan tanda pengenalnya (Lampiran Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka No. 088 :1981)

Dari pengertian gerakan pramuka tersebut, maka kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat diartikan sebagai kegiatan berorganisasi siswa yang mempunyai lambang tunas kelapa dan dilakukan diluar program yang tertulis di kurikulum dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan di Indonesia dengan seragam dan tanda pengenal yang telah ditentukan.

Seragam pramuka adalah pakaian yang dikenakan oleh semua anggota Gerakan Pramuka, yang bentuk, corak, warna dan tata cara pemakaian seragam, sesuai dengan ketentuan yang dibuat oleh Kwartir Nasional Gerakan Pramuka serta disesuaikan dengan perkembangan masyarakat.

Fungsi dari pakaian seragam pramuka adalah :

- a. Menumbuhkan rasa jiwa kesatuan dan jiwa Pramuka.

- b. Memberi latihan/pendidikan tentang kerapihan, kesederhanaan, keindahan dan kesopanan.
- c. Menanamkan harga diri, kebangsaan nasional, jiwa persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.
- d. Menanamkan rasa disiplin.

(Lampiran Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka No. 088 :1981)

Sesuai dengan pendidikan yang dilakukan di dalam Gerakan Pramuka, maka pakaian seragam inipun merupakan alat pendidikan, yang diharapkan dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku Pramuka yang mengenakannya. Penggunaan warna coklat muda dan coklat tua mengingatkan para pramuka akan pakaian yang digunakan oleh pejuang-pejuang kita di masa revolusi yang lalu, dan para prajurit yang berada di garis pertempuran. Oleh karena itu penggunaan pakaian seragam ini dipakai untuk menanamkan jiwa patriotisme yang besar dikalangan Pramuka. Di samping itu pakaian seragam ini harus praktis, menarik, menyenangkan dan membanggakan bagi pemakainya.

Selain seragam, kegiatan pramuka juga menggunakan tanda pengenal. Pengertian Tanda Pengenal Gerakan Pramuka adalah tanda-tanda yang dikenakan pada pakaian seragam Pramuka, yang dapat menunjukkan diri seorang Pramuka, dan/atau Satuan, kemampuan, tanggungjawab, daerah asal, wilayah tugas, kecakapannya dan tanda penghargaan yang dimilikinya.

Secara umum kegiatan pramuka dikelompokkan berdasarkan usia atau pendidikan. Kelompok tersebut adalah :

- a. Pramuka Siaga : Kelas 1 - 6 SD atau sederajat
- b. Pramuka Penggalang : Kelas 1 - 3 SMP atau sederajat
- c. Pramuka Penegak : Kelas 1 – 3 SMA atau sederajat
- d. Pramuka Pandega : Setelah SMA

Visi kepengurusan kwarnas gerakan pramuka masa bakti 2003-2008 adalah “Gerakan Pramuka sebagai wadah pilihan utama dan solusi handal masalah-masalah kaum muda” (siaran pers No. 03 /HK-I/2008) sehingga diharapkan melalui kegiatan pramuka para kaum muda dapat bersatu untuk menghadapi permasalahan yang terjadi, dan membangkitkan semangat nasionalisme.

Menurut Yudha. M. Saputra (1998 : 182) dalam kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan setiap anak diwajibkan untuk menguasai berbagai macam teknik secara mahir, karena teknik kepramukaan digunakan sebagai media pendidikan dengan tujuan agar anak menjadi terampil, percaya diri, rajin, ulet, kreatif, dan hidup bergotong royong. Teknik-teknik yang dimaksud adalah pelajaran baris-berbaris, penggunaan tongkat pramuka dalam baris-berbaris, membuat tanda-tanda simpul dan ikatan, morse, semaphore, dan rasi-rasi.

3. Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Kata *modelling* sebenarnya berasal dari kata dasar *model* yang menurut kamus besar bahasa Inggris mempunyai arti peragawati atau model. Sedangkan *modelling* dapat diartikan sebagai pekerjaan tentang hal

keperagawatian (John M. Echlos dan Hassan Shadily, 1990: 384). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, peragawati adalah wanita yang memperagakan busana dari berbagai mode. Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia dijelaskan bahwa :

Peragawati adalah wanita yang bertugas memperagakan pakaian atau assesories kepada masyarakat umumnya. Yang lelaki namanya peragawan. Mereka menggunakan pakaian model terbaru hasil rancangan seorang perancang dengan berjalan hilir mudik serta melakukan beberapa gerakan memutar dengan tujuan agar penonton merasa tertarik dan kemudian memesan model pakaian dan assesories yang dikenakan (1990 : 5)

Sehingga ekstrakurikuler *modelling* dapat diartikan sebagai kegiatan berorganisasi siswa yang dilakukan diluar program yang tertulis di kurikulum yang mempelajari segala sesuatu tentang seni bagaimana cara meperagakan busana, assesories, dan make up rancangan seorang perancang di atas catwalk di depan masyarakat umum agar mereka tertarik untuk membelinya.

Dunia *modelling* sendiri sebenarnya tidak hanya melulu mengenai peragawati atau peragawan yang berjalan di atas *catwalk* akan tetapi juga dapat diartikan sebagai foto model. Syarat untuk menjadi foto model dan peragawati cukup banyak namun antara peragawati dan foto model ada sedikit perbedaan yang cukup berarti yaitu untuk peragawati persyaratan mutlak adalah tinggi badan sedangkan foto model cenderung wajah cantik dan fotogenik. Menurut Indra Gunawan (2002 : 30) persyaratan umumnya tetap sama yaitu mempunyai kecantikan yang sifatnya lahiriah dan batiniah.

1) Kecantikan Lahiriah

Karena model sangat berhubungan dengan penampilan, maka kecantikan fisik sangat dipertimbangkan, walaupun sulit menentukan tingkat kecantikan yang dibutuhkan untuk menjadi model, yang jelas memiliki tubuh menarik dan proporsional. Para peragawati profesional tidak selalu yang tercantik. Hal terpenting adalah memiliki wajah simetris tanpa cacat dan tanpa garis disekitar mata, hidung, maupun mulut. Hal – hal yang juga penting adalah :

a) Selera dalam penampilan

Orang dianggap cantik dalam berbagai arti, tergantung selera. Selera orang selalu berubah, begitu juga wajah yang dianggap ideal bagi seorang model. Untuk menjadi sukses harus memiliki penampilan yang sedang digemari.

b) Tinggi Badan

Tinggi badan merupakan kriteria pemilihan peragawati paling kaku dan tidak bisa dikendalikan. Standar tinggi internasional saat ini untuk wanita minimal 175 cm dan lebih tinggi lebih baik

c) Lingkar Tubuh

Karena peragawati sangat berhubungan dengan penjualan busana, ukuran tubuh yang sempurna sangat penting. Tentunya lingkar tubuh cukup bervariasi namun yang terpenting harus proporsional. Lingkar tubuh peragawati ditentukan berdasarkan lingkar dada, pinggang, panggul dan ukuran tersebut berkisar antara 32-22-34 inchi dan 36-25-36

inggi tergantung tinggi badan. Meski demikian lingkaran tubuh ideal juga bervariasi dari waktu ke waktu sesuai selera dalam penampilan

d) Usia

Semakin muda dalam memulai karier peragawati semakin baik, karena kerutan pada wajah dan ketuaan sangat tidak diinginkan dalam dunia *modelling*. Sehingga usia sangat menentukan berlangsungnya karier peragawati, dan akan timbul kebosanan pada konsumen mode bila model tersebut selalu digunakan sebagai media promosi.

2) Kecantikan Batiniah

a) Faktor X

Faktor X adalah sesuatu yang tak terduga yang membuat seorang model menjadi istimewa, atau bisa dinyatakan sebagai kemampuan menciptakan kesan istimewa yang membuat sebuah foto berbicara dan berkesan bagi siapa saja.

b) Keberanian dan kesan wajar

Untuk membedakan dengan model lain, harus memiliki keistimewaan, ciri pribadi, yang unik dan khusus. Harus tampil percaya diri dan memiliki kepribadian serta penampilan yang menarik dan tidak dibuat-buat untuk memperoleh pengakuan dari insan mode dan klien.

c) Motivasi

Menekuni dunia model harus serius baik berniat mencapai puncak profesi maupun memandang profesi model sebagai batu loncatan mencapai karier di bidang lain seperti di bidang seni peran. Semua

motivasi ini baik tetapi masing – masing bisa menghasilkan jenis karier modelling yang berbeda sesuai dengan kemampuan.

d) Mental

Membutuhkan mental yang kuat untuk menjadi peragawati, tidak semua bisa memasarkan diri setiap hari kepada klien dan photographer, atau menghadapi penolakan berkali – kali. Harus siap menjadi orang yang tidak menggantungkan diri pada orang lain dalam bekerja, dan bersedia mencurahkan jiwa dan raga untuk karier. Harus memiliki tempramen stabil dan berjiwa sosial, untuk bisa bergaul dengan orang lain.

e) Kegigihan

Seorang peragawati harus bisa memotivasi diri untuk berusaha keras dalam memperoleh pekerjaannya. Tidak mudah patah semangat dalam mengejar tujuannya.

Selanjutnya dijelaskan oleh Indra Gunawan (2002 : 40) agar tercipta suatu peragaan busana yang baik selain panggung, tata lampu, dekorasi, adalah yang lebih penting peragawati itu sendiri pada saat membawakan busana karya desainer. Peragawati harus berjalan dengan baik di atas panggung dan menciptakan gerakan – gerakan yang indah. Gerakan yang indah tersebut ditata oleh seorang penata gerak yang disebut koreografer, penataan gerak, ekspresi dan pola berjalan yang indah itu disebut dengan koreografi. Dalam koreografi suatu peragaan secara teoritis dipelajari banyak hal misalnya mengenai bloking, cara membawakan properti busana, teknik memutar serta

beberapa hal lain yang berhubungan dengan koreografi model yang akan dijelaskan disini:

a. Bloking

Koreografi peragaan busana tidak lepas dari bloking, yaitu suatu pola gerakan atau arah jalan yang dibentuk peragawati pada saat memperagakan busana. Secara teoritis bloking terdiri dari 12 macam, yaitu:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1) Pola T | 7) Pola Kotak |
| 2) Pola I | 8) Pola Lingkaran |
| 3) Pola Delapan Tidur | 9) Pola Spiral |
| 4) Pola Delapan Tegak | 10) Pola Segitiga sama Kaki |
| 5) Pola Zig Zag | 11) Pola Segitiga Sama Sisi |
| 6) Pola Huruf S | 12) Pola Air Mancur |

b. Teknik Memutar Badan

Dalam melakukan teknik – teknik jalan sering melakukan putaran – putaran badan, teknik ini bisa dilakukan setiap saat baik dari posisi berdiri atau saat sedang berjalan. Hal ini adalah supaya cara memuar tubuh dapat luwes dan menarik.

c. Teknik memperagakan pelengkap busana

Pelengkap busana busana adalah segala sesuatu yang memperindah pemakaian busana. Adapun macam pelengkap busana yang biasa diperagakan dalam suatu peragaan busana adalah :

- | | |
|--------------|-------------|
| 1) Selendang | 4) Kacamata |
|--------------|-------------|

2) Topi

5) Payung

3) Membuka blazer atau jaket

6) Tas

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa koreografi mode adalah penataan gerak dan pola jalan yang indah dan bermakna dengan maksud agar tercipta suatu tema artistik yang akan membuat peragawati dan busana menjadi satu kesatuan yang indah dan menarik perhatian.

Pelajaran *modelling* yang telah diuraikan diatas, selain memiliki maksud untuk memberikan ketrampilan seorang model namun juga memberikan manfaat secara psikologis yang dapat mendukung prestasi mata pelajaran produktif siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terkandung pembelajaran afektif dari kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*, dimana pembelajaran afektif tersebut sangat mendukung dalam memaksimalkan prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa. Sikap-sikap afektif yang dapat dikembangkan dari kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* adalah sikap tanggung jawab, terampil, percaya diri, kreatif, gigih dalam menghadapi hambatan, dan hidup bergotong royong. Dengan menyeimbangkan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik diharapkan prestasi belajar siswa akan lebih maksimal. Khususnya prestasi belajar mata pelajaran produktif.

B Kerangka Berpikir

Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran pokok yang dipelajari di SMK sebagai bekal ketrampilan siswa sesuai dengan jurusan yang dipilih. Dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tentu tidak hanya mempelajari mata pelajaran produktif saja, namun juga mempelajari mata pelajaran normatif dan adaptif di samping itu siswa juga dibekali dengan pengetahuan organisasi melalui kegiatan ekstrakurikuler. Selain pelajaran normatif, adaptif, dan produktif segi pembelajaran yang lain adalah pembelajaran dari segi pembelajaran kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (ketrampilan).

Materi program pelajaran produktif yang diangkat peneliti berisi tentang bagaimana cara melayani pelanggan (*customer*) sehingga mereka puas, menggambar busana atau mendisain busana serta memberi warna, menggambar pola konstruksi busana, serta bagaimana menilai serat kain yang akan digunakan sesuai model busana sehingga hasil busana yang diciptakan maksimal.

Di samping program produktif, ada program normatif dan adaptif serta kegiatan ekstrakurikuler sebagai pendukungnya. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* merupakan kegiatan yang wajib diikuti siswa. Kegiatan ekstrakurikuler bukan merupakan kegiatan pokok dalam kegiatan belajar mengajar akan tetapi kegiatan ini mendukung prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa secara psikologis. Dukungan secara psikologis ini tidak kalah pentingnya dengan dukungan materi, dengan mengikuti kegiatan

ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*, siswa dapat mengasah jiwa kepemimpinan, tanggung jawab, sosialisasi, kerja sama, disiplin, rasa percaya diri, kreativitas, dan pengaktualisasian diri siswa. Kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan kebijakan sekolah adalah kegiatan yang dimaksudkan sebagai pembelajaran afektif, agar prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa lebih maksimal.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin baik prestasi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*, maka akan semakin baik prestasi mata pelajaran produktif.

C Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?
2. Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?
3. Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* secara bersama terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?

D Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian

ini adalah : Apakah ada pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* secara bersama terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean?

Maka hipotesis penelitiannya adalah :

1. Hipotesis Pertama

Ha : terdapat pengaruh positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean.

2. Hipotesis Kedua

Ha : terdapat pengaruh positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean.

3. Hipotesis Ketiga

Ha : terdapat pengaruh positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* secara bersama – sama terhadap prestasi mata pelajaran produktif siswa kelas I SMKN 2 Godean.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A Desain Penelitian

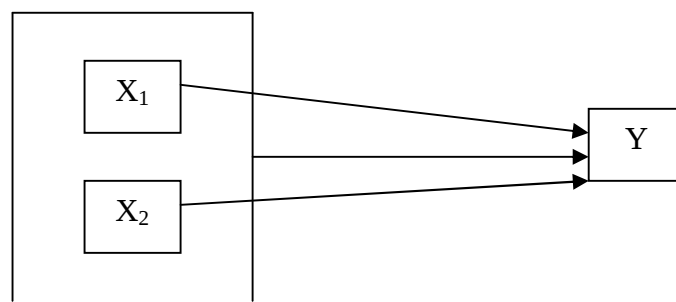
Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam rangka memperoleh kebenaran ilmiah. Untuk memperoleh kebenaran ilmiah tersebut diperlukan adanya suatu pendekatan. Dalam kaitan ini Suharsimi Arikunto (2006: 11) mengemukakan bahwa untuk memperoleh kebenaran ilmiah ada dua pendekatan ilmiah yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto, pendekatan kuantitatif bertitik tolak dari anggapan bahwa semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka hingga memungkinkan digunakan teknik analisis statistik. Oleh karena itu gejala variabel – variabel yang akan diteliti disajikan secara kuantitatif pula. Jadi untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik

Data yang dikumpulkan tidak mengendalikan variabel dan variabel dilihat sebagaimana adanya, dengan demikian penelitian ini termasuk dalam penelitian *ex-post facto*. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (1994 : 15) yang memberikan batasan penelitian *ex-post facto* bahwa dalam penelitian ini tidak dibuat perlakuan atau manipulasi terhadap variabel penelitian, melainkan mengungkapkan fakta berdasarkan pengukuran yang telah ada.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk itu dilakukan dengan cara mencari besarnya kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling*, prestasi belajar mata pelajaran produktif, dan besarnya hubungan antar variabel serta besarnya sumbangan yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kegiatan ekstrakurikuler pramuka (X_1) dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* (X_2). Dan prestasi belajar mata pelajaran produktif sebagai variabel terikatnya (Y).



Gambar. 1 Paradigma Hubungan Antar Ubahan

Keterangan :

X_1 : kegiatan ekstrakurikuler pramuka

X_2 : kegiatan ekstrakurikuler *modelling*

Y : prestasi belajar mata pelajaran produktif

B Definisi Istilah Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006 : 60). Untuk mempermudah dalam penyusunan penelitian, maka dirumuskan variabel penelitiannya yang meliputi :

1. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka (variabel independen)

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka adalah kegiatan berorganisasi siswa yang mempunyai lambang tunas kelapa dan dilakukan diluar program yang tertulis di kurikulum dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan di Indonesia dengan seragam dan tanda pengenal yang telah ditentukan. Kegiatan kepramukaan yang diikuti oleh siswa mempunyai dampak secara psikologis atau ranah afektif yang berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif, sikap-sikap yang dimaksud disini adalah kepemimpinan, tanggung jawab, sosialisasi, kerja sama, disiplin, rasa percaya diri, kreativitas, dan pengaktualisasian diri siswa. Adapun skor dengan rentang 1 sampai 4 ini untuk mengetahui keadaan atau pendapat siswa tentang proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka di sekolah. Untuk memperoleh skor di atas melalui angket atau kuisioner

2. Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Sehingga ekstrakurikuler *modelling* adalah kegiatan berorganisasi siswa yang dilakukan diluar program yang tertulis di kurikulum yang mempelajari segala sesuatu tentang seni bagaimana cara meperagakan busana, assesories, dan make up rancangan seorang perancang di atas catwalk di depan masyarakat umum agar mereka tertarik untuk membelinya. Kegiatan *modelling* yang diikuti oleh siswa mempunyai dampak secara psikologis yang berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif, sikap-sikap yang dimaksud disini adalah sikap

kepemimpinan, tanggung jawab, sosialisasi, kerja sama, disiplin, rasa percaya diri, kreativitas, dan pengaktualisasian diri siswa, dan pengaktualisasian diri siswa. Adapun skor kegiatan ekstrakurikuler *modelling* dinyatakan dalam angka yang mempunyai rentangan nilai 1 sampai dengan 4. Untuk memperoleh skor di atas melalui angket atau kuisioner.

3. Mata Pelajaran Produktif

Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang khusus dipelajari oleh siswa sekolah khusus kejuruan, mata pelajaran yang dipelajari tergantung jurusan yang dipilih. Sifatnya lebih kepada ketrampilan siswa.

Dalam mata pelajaran produktif terdapat beberapa instrumen yang akan digunakan, instrumen tersebut adalah :

a. Memberikan layanan secara prima

Mata pelajaran ini mempelajari bagaimana cara kita menghadapi *customer* (pelanggan) dengan baik dan maksimal sehingga mereka tidak kecewa dengan pelayanan kita. Dalam berhadapan dengan konsumen, kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berkomunikasi. Kemampuan berkomunikasi dengan baik dapat dimiliki apabila siswa dapat bersosialisasi dan bekerja sama.

Disiplin serta tanggung jawab adalah sikap yang selanjutnya harus dimunculkan setelah siswa dapat bersosialisasi dan bekerja sama dengan calon pelanggan. Disiplin dan tanggung jawab disini dapat

diartikan sebagai disiplin dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah. Sikap kepemimpinan juga diperlukan apabila mata pelajaran ini mengharuskan kita membentuk kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas, namun bukan berarti bahwa kita tidak mau dipimpin oleh orang lain.

b. Menggambar Busana

Mata pelajaran ini mempelajari bagaimana cara menggambar dan mendisain busana, dalam hal ini sikap-sikap yang diperlukan oleh siswa adalah rasa percaya diri, kepercayaan diri yang tinggi maka siswa tidak akan ragu untuk menciptakan disain-disain busana yang unik. Selain rasa percaya diri, juga diperlukan kreativitas. Karena semakin tinggi imajinasi, maka kreativitas siswa akan semakin terasah. Yang ketiga adalah aktualisasi diri siswa, kesempatan untuk mengaktualisasikan kemampuan diri akan menghasilkan hasil yang maksimal dalam kinerja siswa.

c. Membuat pola dengan teknik konstruksi

Mata pelajaran yang merupakan pelajaran dasar membuat pola ini dipelajari untuk membuat konstruksi pola sebuah busana dengan rumus-rumus yang telah ditentukan. Sikap kreatif, disiplin, dan percaya diri sangat dibutuhkan untuk dapat mengikuti mata pelajaran ini secara maksimal.

d. Mengetahui, memilih bahan busana

Mata pelajaran mengetahui, memilih bahan busana adalah mata pelajaran yang memberikan pengetahuan asal – usul serat, sifat dan penggolongannya. Sehingga siswa dapat mengetahui karakteristik kain dan pemilihan model busana disesuaikan dengan sifat serat kainnya untuk menghasilkan karya yang maksimal. Sikap psikologis yang harus dikembangkan untuk mata pelajaran ini adalah percaya diri, aktualisasi diri, dan kreativitas.

C Populasi Penelitian dan Sampel

1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKN 2 Godean. Waktu penelitian akan dilaksanakan, pada bulan April – Juni 2008

2 Populasi

Populasi adalah keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang ingin diteliti (Sugiarto, 2001:2). Sedangkan menurut Tulus Winarsunu (2006 : 11) populasi adalah seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I program keahlian Tata Busana di SMKN 2 Godean tahun ajaran 2007/2008. Secara rinci jumlah siswa itu dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel .5 Jumlah populasi siswa program Tata Busana SMKN 2 Godean

No.	Kelas	Jumlah Populasi
1.	Kelas I Busana 1	36 siswa
2.	Kelas I Busana 2	33 siswa
3.	Kelas I Busana 3	35 siswa
Jumlah		104 siswa

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas I yang dijadikan populasi penelitian, antara lain :

- a) Siswa kelas I merupakan siswa yang diwajibkan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*
- b) Siswa kelas I merupakan siswa yang mengikuti mata pelajaran produktif Memberikan layanan secara prima, menggambar busana, membuat pola teknik konstruksi, dan mengenal, memilih bahan busana

3. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian kecil individu yang dijadikan wakil dalam penelitian (Tulus Winarsunu, 2006:11). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2002:109) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2005 : 25) untuk menentukan ukuran sample yang sangat praktis yaitu bisa dengan tabel *krecjie* dengan tingkat kesalahan 5% sehingga sample yang diperoleh mempunyai kepercayaan 95% terhadap populasi. Populasi dalam penelitian ini sebesar 104 siswa, berdasarkan perhitungan tersebut diatas maka diperoleh sampel 80 siswa, (penentuan jumlah sampel dapat dilihat pada lampiran).

Adapun teknik penentuan sampel adalah dengan *proportional random sampling*. *Proportional* berarti sampel diambil dengan perbandingan yang sama untuk masing – masing kelas, sedangkan *random* berarti secara acak (Sugiyono,2005 : 70). Jadi tiap – tiap kelas diambil dengan perbandingan yang sama dan dilakukan secara acak, perincian perhitungan sampel adalah sebagai berikut :

$$\text{Kelas I Busana 1: } \frac{36}{104} \times 80 \text{ siswa} = 28 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas I Busana 2 : } \frac{33}{104} \times 80 \text{ siswa} = 25 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas I Busana 3 : } \frac{35}{104} \times 80 \text{ siswa} = 27 \text{ siswa}$$

Tabel. 6 Jumlah sampel siswa program Tata Busana SMKN 2 Godean

No.	Kelas	Jumlah Populasi
1.	Kelas I Busana 1	28 siswa
2.	Kelas I Busana 2	25 siswa
3.	Kelas I Busana 3	27 siswa
Jumlah		80 siswa

D Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengambilan data yang digunakan yaitu dengan metode angket untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* serta dokumentasi nilai raport untuk prestasi belajar mata pelajaran produktif sesuai indikator yang telah ditentukan. Angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk

memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 1992:124)

a. Metode angket

Metode angket ini digunakan untuk mendapatkan data dengan daftar isian atau skala pertanyaan yang diberikan kepada subyek penelitian. Data yang akan diperoleh dengan metode angket ini adalah data kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling*.

Asumsi – asumsi yang mendasari pemakaian teknik angket atau kuisioner seperti yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (1984:15), yaitu :

1. Subyek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya.
2. Apa yang dikatakan subyek kepada peneliti benar – benar dapat dipercaya.
3. Interpretasi subyek tentang pertanyaan yang diajukan adalah sama dengan yang dimaksud oleh peneliti.
4. Dapat dilakukan tanpa hadirnya peneliti.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data dengan bukti-bukti yang ada. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain (Sugiyono, 2008 : 329)

Metode ini digunakan untuk mengetahui prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa SMKN 2 Godean.

E Instrumen Penelitian

a. Pengukuran Instrumen

Instrumen di sini untuk memperoleh data kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling*, menggunakan angket yang berbentuk pertanyaan tertutup dengan empat alternatif jawaban.

1. Instrumen Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Berdasarkan definisi atau pengertian tentang kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang telah diuraikan di depan, maka indikator-indikator dari ubahan adalah : disiplin, tanggung jawab, sosialisasi, kepemimpinan, dan kerja sama

Dari indikator – indikator tersebut disusun kisi – kisi instrumen dan selanjutnya dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan dengan empat alternatif jawaban yang digunakan yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun pemberian bobot jawaban dilakukan sebagai berikut :

▪ Bentuk Pertanyaan Positif	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak setuju	1

Yang dimaksud pertanyaan positif adalah pertanyaan yang mendukung keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Dalam penelitian ini kegiatan ekstrakurikuler pramuka diukur dengan 15 butir pertanyaan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel. 7 Kisi – kisi Instrumen Ubahan Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

No	Indikator	No. Butir
1.	kepemimpinan,	1, 9
2.	tanggung jawab,	5, 7
3.	sosialisasi,	2, 4, 11
4.	kerja sama,	3,12
5	disiplin,	14,15
6	rasa percaya diri,	8,13
7	kreativitas	6, 10
Jumlah		15

2. Instrumen Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Instrumen untuk mengukur kegiatan ekstrakurikuler *modelling* menggunakan indikator – indikator sebagai berikut : percaya diri, kreatif, dan aktualisasi diri.

Dari indikator – indikator tersebut disusun kisi – kisi instrument dan selanjutnya dikembangkan menjadi butir – butir pertanyaan dengan empat alternatif jawaban yang digunakan yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun pemberian bobot jawaban dilakukan sebagai berikut :

Bentuk Pertanyaan Positif	Skor
Sangat Setuju	4

Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak setuju	1

Dalam penelitian ini kegiatan ekstrakurikuler *modelling* diukur dengan 15 butir pertanyaan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel.8 Kisi – kisi Instrumen Ubahan Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

No	Indikator	No. Butir
1.	sosialisasi,	7, 8
2.	rasa percaya diri,	2, 3, 12, 14
3.	kreativitas,	1, 4, 5, 6, 10, 11, 13
4.	pengaktualisasian diri siswa	9, 15
Jumlah		15

2 Instrumen Prestasi Mata Pelajaran Produktif

Instrumen untuk mengukur prestasi mata pelajaran produktif dengan menggunakan indikator – indikator sebagai berikut :

- a. Memberikan layanan secara prima
- b. Menggambar busana
- c. Menggambar pola dengan teknik konstruksi
- d. Mengenal, memilih bahan busana

Dari indikator – indikator di atas, kemudian disusun dan yang selanjutnya diberikan bobot yang mempunyai rentangan nilai antara satu dengan empat sebagaimana pengukuran yang dilakukan pada instrument kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling*

Dalam penelitian ini prestasi mata pelajaran produktif diukur dari nilai raport mata pelajaran yang dijadikan sebagai indikator.

▪ Nilai Raport	Skor
8,13 – 8,83	4
7,42 – 8,12	3
6,71 – 7,41	2
6,00 – 6,70	1

Sehingga disini tidak perlu mempersiapkan pertanyaan seperti pada teknik pengumpulan data menggunakan angket

b. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk menjaring data sebenarnya, maka terlebih dahulu diujicoba untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas)

Sehubungan dengan masalah uji coba instrument, Suharsimi (1989: 137) mengatakan bahwa uji coba instrument dapat dilakukan terhadap 15–50 orang. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2005: 70) tentang rumus sampel, maka pengujian instrumen dilakukan pada siswa sebanyak 24 siswa kelas I SMKN 2 Godean sebagai responden. Jika terjadi butir yang tidak memenuhi syarat atau gugur, butir tersebut tidak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

1. Uji Validitas (Uji Kesahihan)

Validitas menurut Saifuddin Azwar (2001: 5) adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur

dalam melakukan fungsi ukurannya. Sedangkan menurut Sugiyono (2003: 109) valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas instrumen dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing, kemudian baru diuji cobakan pada responden yaitu siswa

Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Skor butir dipandang sebagai X dengan skor total dipandang sebagai Y, rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana:

n : jumlah responden

r_{xy} : korelasi antara nilai tiap butir dengan skor total

x : nilai tiap butir pertanyaan

y : nilai skor total

(Suharsimi Arikunto, 2006:170)

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan apabila koefisien korelasi (r_{hit}) berharga sama dengan atau lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Apabila sebaliknya, maka butir tersebut tidak sah atau gugur.

Pelaksanaan perhitungan validitas item ini menggunakan bantuan program komputer *SPS Versi 2005* oleh Suharsimi Arikunto dan Yuni Pamardiningsih. Dari uji kesahihan butir tersebut diperoleh harga koefisien korelasi untuk kegiatan ekstrakurikuler.

Tabel. 9 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen (N=24)

Variabel	Jumlah Butir			Harga r hit	Koefisien r tab
	Diuji	Sahih	Gugur		
Kegiatan ekstrakurikuler	30	30	0	0,477 – 0,808	0,361

Dari hasil uji validitas yang dilakukan, terlihat bahwa $r_{hit} > r_{tab}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 154). Reliabel artinya dapat dipercaya atau dapat diandalkan sehingga reliabilitas menunjang pada tingkat keterandalan suatu instrumen.

Menurut Sudarman (1989 : 142), reliabilitas ditentukan atas dasar proporsi varian total yang merupakan varian total sebenarnya. Makin besar proporsi tersebut maka makin tinggi reliabilitasnya.

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala atau *scala Likert* maka digunakan rumus *Koefisien Alpha* dari *Cronbach's* karena rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang skornya bukan 1 dan 0.

Menurut Suharsimi Arikunto (1992 : 164), menyatakan bahwa rumus koefisien alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang mana skornya bukan 1 dan 0, dengan kata lain rumus koefisien alpha digunakan bila mempunyai rentangan skala yang bertingkat. Adapun rumus koefisien alpha yang digunakan adalah:

Rumus *Alpha* :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \theta b^2}{\theta_1^2} \right]$$

Dengan keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

K : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \theta^2_b$: jumlah varians butir

θ^2_1 : varians total

(Suharsimi Arikunto, 2006 :180)

Setelah dianalisis menggunakan bantuan komputer *SPS Versi 2005* oleh Suharsimi Arikunto dan Yuni Pamardiningsih dengan N=24, didapatkan nilai r_{11} untuk variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka adalah sebesar 0,827 dan untuk variabel kegiatan ekstrakurikuler *modelling* adalah sebesar 0,851. Setelah dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf signifikan 5% untuk N = 24 adalah 0,361 ternyata untuk pengujian reliabilitas ini adalah $r_{11} >$ dari r tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut handal.

F PERSYARATAN ANALISIS

Sebelum dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu, uji normalitas dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Uji Nnormalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data-data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus Chi kuadrat sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Dimana :

χ^2 : chi kuadrat

f_h : frekuensi yang diobservasi

f_h : frekuensi yang diharapkan (Sugiyono, 2006: 175)

Untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data dilakukan dengan membandingkan harga antara satuan chi kuadrat hitung dengan chi kuadrat tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db (derajat kebebasan) = $k - 1$. Jika harga chi kuadrat hitung < dari chi kuadrat tabel, maka akan dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika harga chi kuadrat hitung > dari chi kuadrat tabel, maka dikatakan data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat mempunyai sifat hubungan linear atau tidak. Untuk uji

linearitas digunakan uji statistic dengan menggunakan rumus F sebagai berikut :

$$F_{reg} = \frac{R_{k reg}}{R_{k res}}$$

Dimana :

F_{reg} : koefisien regresi

$R_{k reg}$: rerata kuadrat garis regresi

$R_{k res}$: rerata kuadrat garis residu

Jika harga F_{reg} lebih kecil dari F tabel pada taraf signifikan 5% dengan db ($k - 1$, $n - k$), maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang linier (Sutrisno Hadi, 1996 : 14)

G TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Data dalam penelitian ini berbentuk angka atau kuantitatif sehingga analisis yang digunakan adalah analisis statistik yang meliputi rerata (mean), median, modus, dan simpangan baku (SD). Kemudian untuk mengetahui sebaran data, akan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi bersama histogramnya.

Selanjutnya untuk mengklasifikasikan tinggi rendahnya kecenderungan variabel penelitian digunakan klasifikasi kecenderungan

rerata skor ideal sebagai kriteria bandingan yang dikelompokkan menjadi empat klasifikasi, yaitu:

- M + 1,5 (SD) ke atas : sangat baik
- M sampai (M + 1,5 SD) : baik
- (M – 1,5 SD) sampai M : cukup baik
- (M – 1,5 SD) kebawah : tidak baik (Sugiyono, 2006 : 2007)

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari harga Mean (M) ideal dan Standar Deviasi Ideal (SD) adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$SD = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

Analisis ini digunakan untuk memperoleh gambaran tentang kegiatan ekstrakurikuler pramuka, kegiatan ekstrakurikuler *modelling*, dan prestasi belajar mata pelajaran produktif.

Adapun klasifikasi kecenderungan rerata ideal sebagai kriteria bandingan pada variabel ekstrakurikuler pramuka adalah :

Kategori	Rentangan
Sangat baik	$\geq 48,75$
Baik	$37,50 \leq x < 48,75$
Cukup Baik	$26,25 \leq x < 37,50$
Tidak Baik	$\leq 26,25$

Adapun klasifikasi kecenderungan rerata ideal sebagai kriteria bandingan pada variabel ekstrakurikuler *modelling* adalah :

Kategori	Rentangan
Sangat baik	$\geq 48,75$
Baik	$37,50 \leq x < 48,75$
Cukup Baik	$26,25 \leq x < 37,50$
Tidak Baik	$\leq 26,25$

Adapun klasifikasi kecenderungan rerata ideal sebagai kriteria bandingan pada variabel prestasi belajar adalah :

Kategori	Rentangan
Sangat baik	$\geq 13,00$
Baik	$10,00 \leq x < 13,00$
Cukup Baik	$7,00 \leq x < 10,00$
Tidak Baik	$\leq 7,00$

2 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* (variabel bebas) terhadap prestasi belajar (variabel terikat). Adapun bentuk persamaan regresinya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = Prestasi belajar

a = Konstanta (intercept)

X₁ = Kegiatan ekstrakurikuler pramuka

X₂ = Kegiatan ekstrakurikuler *modelling*

b₁, b₂ = Koefisien regresi X₁, X₂ (Sugiyono, 2005 : 251)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas I Jurusan Tata Busana SMKN 2 Godean yang berjumlah 104 siswa. Dari jumlah populasi tersebut, dengan menggunakan *Tabel Krejcie* diperoleh jumlah sampel sebanyak 80 siswa. Dari jumlah sampel tersebut setelah peneliti memberikan angket/kuisisioner, didapatkan data tentang pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*. Sedangkan data mengenai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran produktif peneliti dapatkan dari dokumentasi guru.

Pada bagian ini akan disajikan deskripsi data kategori data kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*. Untuk mengidentifikasi tinggi rendahnya skor variabel penelitian digunakan kecenderungan rerata skor ideal sebagai kriteria bandingan yang sudah dijelaskan pada BAB III

Adapun deskripsi data dari masing – masing variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Data kegiatan ekstrakurikuler pramuka diperoleh dari instrumen penelitian berupa angket/kuisisioner sebanyak 15 butir. Masing-masing butir pertanyaan mempunyai rentang skor 1 sampai 4, dengan demikian skor ideal terendah adalah 15 dan skor ideal tertinggi adalah

60. Dari data yang terkumpul diperoleh skor tertinggi 56 dan terendah 40.

Untuk mengidentifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka ditetapkan berdasarkan kriteria idealnya yaitu nilai tengah atau rerata ideal (M) sebesar 37,50 dan simpangan baku (SD) sebesar 7,50. Dari harga rata – rata tersebut, maka dapat dikategorikan dalam 4 kelompok kriteria. Kategori data kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat dilihat pada tabel.10

Tabel.10 Kategori Data Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Kategori	Rentangan	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	$\geq 48,75$	47	58,8
Baik	$37,50 \leq x < 48,75$	33	41,3
Cukup baik	$26,25 \leq x < 37,50$	0	0
Tidak baik	$\leq 26,25$	0	0
Jumlah		80	100,0

Berdasarkan kategori tersebut, maka kategori kegiatan ekstrakurikuler pramuka sesuai data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : kategori sangat baiknya sebanyak 47 siswa atau 58,8%, kategori baik sebanyak 33 siswa atau 41,3%, kategori cukup baik sebanyak tidak ada atau 0%, dan kategori tidak baiknya tidak ada atau 0%. Dilihat dari harga rerata sebesar 49,09 dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam kategori baik.

2. Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Data kegiatan ekstrakurikuler *modelling* diperoleh dari instrumen penelitian berupa angket/kuisisioner sebanyak 15 butir. Masing-masing butir pertanyaan mempunyai rentang skor 1 sampai 4, dengan demikian skor ideal terendah adalah 15 dan skor ideal tertinggi adalah 60. Berdasarkan data yang terkumpul, diperoleh skor terendah 37 dan skor tertinggi 50.

Untuk mengidentifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor variabel kegiatan ekstrakurikuler *modelling* ditetapkan berdasarkan kriteria idealnya yaitu nilai tengah atau rerata ideal (M) sebesar 37,50 dan simpangan baku (SD) sebesar 7,50. Dari harga rata – rata tersebut, maka dapat dikategorikan dalam 4 kelompok kriteria. Kategori data kegiatan ekstrakurikuler *modelling* dapat dilihat pada tabel.11

Tabel.11 Kategori Data Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Kategori	Rentangan	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	$\geq 48,75$	3	3,8
Baik	$37,50 \leq x < 48,75$	64	80,0
Cukup baik	$26,25 \leq x < 37,50$	13	16,3
Tidak baik	$\leq 26,25$	0	0
Jumlah		80	100,0

Berdasarkan kategori tersebut, maka kategori kegiatan ekstrakurikuler *modelling* sesuai data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : kategori sangat baiknya sebanyak 3 siswa atau 3,8%, kategori baik sebanyak 64 siswa atau 80,0%, kategori

cukup baik sebanyak 13 siswa atau 16,3%, dan kategori tidak baiknya tidak ada atau 0%. Dilihat dari harga rerata sebesar 40,69 dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler *modelling* dalam kategori baik

3. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Data prestasi belajar mata pelajaran produktif yang meliputi mata pelajaran memberikan pelayanan secara prima, menggambar busana, menggambar pola menggunakan teknik konstruksi, mengenal dan memilih bahan busana diperoleh dari dokumentasi nilai raport siswa, instrumen yang digunakan ada empat buah.

Masing-masing butir pertanyaan mempunyai rentang skor 1 sampai 4, dengan demikian skor ideal terendah adalah 4 dan skor ideal tertinggi adalah 16. Berdasarkan data yang terkumpul, diperoleh skor terendah 8 dan skor tertinggi 15.

Untuk mengidentifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka ditetapkan berdasarkan kriteria idealnya yaitu nilai tengah atau rerata ideal (M) sebesar 10,00 dan simpangan baku (SD) sebesar 2,00. Dari harga rata – rata tersebut, maka dapat dikategorikan dalam 4 kelompok kriteria. Kategori data prestasi belajar dapat dilihat pada tabel.12

Tabel.12 Kategori Data Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Kategori	Rentangan	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	$\geq 13,00$	12	15,0
Baik	$10,00 \leq x < 13,00$	47	58,8
Cukup baik	$7,00 \leq x < 10,00$	21	26,3
Tidak baik	$\leq 7,00$	0	0
Jumlah		80	100,0

Berdasarkan kategori tersebut, maka kategori prestasi belajar mata pelajaran produktif sesuai data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : kategori sangat baiknya sebanyak 12 siswa atau 15,0%, kategori baik sebanyak 47 siswa atau 58,8%, kategori cukup baik sebanyak 21 siswa atau 26,3%, dan kategori tidak baiknya tidak ada atau 0%. Dilihat dari harga rerata sebesar 10,69 dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif dalam kategori baik

4 Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melaksanakan analisis pada data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi analisis. Persyaratan analisis bertujuan untuk dapat menerapkan teknik analisis parametrik agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Pengujian persyaratan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linieritas

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing – masing variabel memiliki karakteristik berdistribusi

normal atau tidak. Dalam penelitian ini ada dua variabel yang diuji normalitas datanya yaitu kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling*. Teknik analisis yang digunakan adalah untuk menguji normalitas adalah teknik Chi Kuadrat. Kriteria pengujian yaitu jika Chi kuadrat hitung (X^2 hitung) lebih kecil dari Chi kuadrat tabel (X^2 tabel) pada taraf signifikan 5%, maka distribusi untuk satu variabel adalah normal.

Untuk uji normalitas menggunakan bantuan komputer SPSS. Hasil uji normalitas untuk variabel ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terangkum dalam tabel.13 berikut ini.

Tabel.13 Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Db	X^2 hit	X^2 tabel 5%	Kesimpulan
Kegiatan ekstrakurikuler pramuka	9	16,892	16,919	Normal
Kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i>	9	16,050	16,919	Normal

Dari hasil tabel.20 di atas diketahui bahwa harga X^2 hit < X^2 tabel pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skor variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada lampiran

2) Uji Linearitas

Uji Linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas yaitu kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan

ekstrakurikuler *modelling* dengan variabel terikat yaitu prestasi belajar mata pelajaran produktif memiliki karakteristik linier atau tidak.

Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan analisis bantuan komputer *SPS* . Adapun ringkasan hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel .14 berikut ini

Tabel.14 Hasil Uji Linieritas

Variabel	Db	F hit	F tabel 5%	Kesimpulan
$X_1 - Y$	1 – 77	2,578	3,965	Linier
$X_2 - Y$	1 - 77	0,398	3,965	Linier

Dari hasil tabel 21 diketahui bahwa harga F hitung < F tabel dengan taraf signifikan 5%, derajat kebebasan pembilang = 1 dan derajat kebebasan penyebut = 77. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel yang akan dikorelasikan mempunyai hubungan yang linier. Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

5. Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah : terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I di SMKN 2 Godean. Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan teknik analisis Regresi Linier Berganda. Selanjutnya pengujian hipotesis ini dianalisis dengan menggunakan

program bantuan komputer *SPS* . Dari hasil pengujian diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 15
Hasil Analisis Linier Regresi Berganda

Variabel	Koefisien Regresi	Standar Error	t hitung	Signifikan t
Kegiatan ekstrakurikuler pramuka (X_1)	0,127	0,019	3,176	0,003
Kegiatan ekstrakurikuler modelling (X_2)	0,103	0,019	2,376	0,019
Konstanta	0,224			
R	0,485			
R Square	0,236			
F	11,868			
Sig. F	0,000			

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda maka secara matematis dapat ditulis ke dalam persamaan regresi sebagai berikut

$$Y = 0,224 + 0,127 X_1 + 0,103 X_2$$

Berdasarkan tabel .22 di atas diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka 0,127, hal ini menunjukkan ada pengaruh positif kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif, sehingga bila semakin baik kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan maka prestasi belajar mata pelajaran produktif akan tinggi juga.

Kegiatan ekstrakurikuler *modelling* mempunyai koefisien regresi sebesar 0,103, hal ini menunjukkan ada pengaruh positif kuat kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Dari nilai tersebut menunjukkan apabila kegiatan

ekstrakurikuler *modelling* meningkat prestasi belajar mata pelajaran produktif juga akan tinggi.

Dari hipotesis tersebut berlaku hipotesis statistik sebagai berikut :

$H_0 : r = 0$ atau tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif

$H_a : r > 0$ atau terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif

a. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

Hasil pengujian hipotesis pertama membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh harga r hitung antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,442. Ternyata harga r hitung hasil analisis lebih besar dari nol dan bernilai positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan yang positif antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif. Adapun hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Koefisien korelasi (r hitung) sebesar 0,442 tersebut hanya berlaku untuk sampel penelitian. Apakah r hitung tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi, maka harus diuji signifikansinya. Untuk menguji signifikansi r hitung dapat dilakukan secara praktis yaitu dengan langsung mengkonsultasikannya dengan r tabel *product moment*. Ketentuannya bila r hitung lebih besar dari harga r tabel maka korelasi tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi. Adapun harga r tabel untuk $N=80$ diperoleh harga sebesar 0,220 pada taraf signifikansi 5%, sehingga harga r hitung lebih besar dari harga r tabel ($0,442 > 0,220$), artinya korelasi sebesar 0,442 tersebut signifikan secara statistik dan dapat digeneralisasikan untuk populasi, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif.

Selanjutnya dari hasil analisis korelasi diperoleh koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,1398. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka sebesar 0,1398 atau 13,98% sedangkan sisanya 86,02% berasal dari variabel lain.

b. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kegiatan ekstrakurikuler modelling terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh harga r hitung

antara kegiatan ekstrakurikuler modelling terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,405. Ternyata harga r hitung hasil analisis lebih besar dari nol dan bernilai positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan yang positif antara kegiatan ekstrakurikuler modelling terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Adapun hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Koefisien korelasi (r hitung) sebesar 0,405 tersebut hanya berlaku untuk sampel penelitian. Apakah r hitung tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi, maka harus diuji signifikansinya. Untuk menguji signifikansi r hitung dapat dilakukan secara praktis yaitu dengan langsung mengkonsultasikannya dengan r tabel *product moment*. Ketentuannya bila r hitung lebih besar dari harga r tabel maka korelasi tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi. Adapun harga r tabel untuk $N=80$ diperoleh harga sebesar 0,220 pada taraf signifikansi 5%, sehingga harga r hitung lebih besar dari harga r tabel ($0,405 > 0,220$), artinya korelasi sebesar 0,405 tersebut signifikan secara statistik dan dapat digeneralisasikan untuk populasi, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif.

Selanjutnya dari hasil analisis korelasi diperoleh koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,095. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kegiatan ekstrakurikuler modelling sebesar 0,095 atau 9,5% sedangkan sisanya 90,5% berasal dari variabel lain.

c. Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian hipotesis ketiga membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* secara bersama – sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh harga R hitung antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,485. Ternyata harga R hitung hasil analisis lebih besar dari nol dan bernilai positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan yang positif antara kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif. Adapun hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Koefisien korelasi (R hitung) sebesar 0,485 tersebut hanya berlaku untuk sampel penelitian. Apakah R hitung tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi, maka harus diuji signifikansinya. Untuk menguji signifikansi R hitung dapat dilakukan secara praktis yaitu dengan langsung mengkonsultasikannya dengan R tabel R

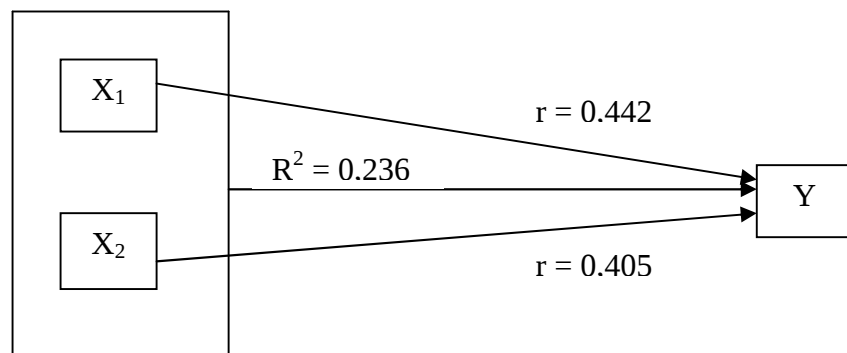
Dengan ketentuan bila R hitung lebih besar dari harga R tabel maka korelasi tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi. Karena teknik analisa data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda maka yang digunakan untuk menguji signifikansinya adalah F hitung. Dengan ketentuan bila F hitung lebih besar dari harga F tabel maka korelasi tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi. Data signifikansi pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi mata pelajaran produktif dapat dilihat di tabel 16

Tabel. 16 Data Signifikansi Pengaruh Kegiatan Eksrakurikuler Pramuka dan *Modelling* Terhadap Prestasi Mata Pelajaran Produktif

Variabel	Db	F hit	F tabel 5%	Kesimpulan
Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan <i>modelling</i> terhadap prestasi mata pelajaran produktif	2 : 77	11,868	3,115	Signifikan

Dapat dilihat di tabel.16 bahwa besar db adalah 2 : 77, bila dicocokkan di F tabel 5%, dengan pembilang 2 dan penyebut 77, F tabel yang diperoleh adalah sebesar 3,115 sehingga harga F hitung lebih besar dari harga F tabel ($11,868 > 3,115$), artinya korelasi sebesar 0,485 tersebut signifikan secara statistik dan dapat digeneralisasikan untuk populasi, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif.

Selanjutnya dari hasil analisis korelasi diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,236. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* sebesar 0,236 atau 23,6% sedangkan sisanya 76,4% berasal dari variabel lain. Besarnya nilai r untuk hubungan antar variabel dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 2 Korelasi antar prediktor dengan kriterium

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling* Siswa Kelas I SMKN 2 Godean

a. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh mean sebesar 49,09 hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler pramuka berada pada tingkat kecenderungan baik. Hal ini dapat diketahui dari kebijakan sekolah yang mewajibkan siswanya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, walaupun secara teori kegiatan ekstrakurikuler pramuka mempunyai pokok pembelajaran yang sama sekali berbeda

dengan pokok pembelajaran mata pelajaran produktif, akan tetapi kegiatan ekstrakurikuler pramuka ini memiliki sasaran pembelajaran di bagian lain dari siswa

Dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka siswa dapat menjadi lebih bertanggung jawab, lebih mandiri tanpa menjadi makhluk yang individual, menjadi makhluk sosial, serta memiliki daya juang yang kuat. Kegiatan kepramukaan yang sering dilakukan meliputi lintas alam dan kemah. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan baik berarti dia telah mampu mengaktualisasikan kemampuan dirinya dengan baik sehingga akan berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar mereka, khususnya prestasi belajar mata pelajaran produktif.

b. Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh mean sebesar 40,69 hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler *modelling* berada pada tingkat kecenderungan baik. Kegiatan *modelling* yang dilaksanakan di SMKN 2 Godean selain bertujuan mempelajari cara berjalan seorang model, ternyata mempunyai maksud lain yaitu membangun meningkatkan kepercayaan diri siswa – siswinya, dengan rasa percaya diri yang tinggi mereka dapat mengaktualisasikan dirinya menjadi lebih maksimal serta dapat berkreaitivitas dalam proses pembelajaran mata diklat produktif.

2. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas I SMKN 2 Godean

Berdasarkan penelitian ini diperoleh mean sebesar 10,69 hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif berada dalam tingkat kecenderungan sangat baik. Ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I di SMK N 2 Godean sangat memuaskan, ini membuktikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling tidak mengakibatkan siswa mengalami kelelahan sehingga mereka tidak fokus pada pelajaran, sebaliknya kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling yang diwajibkan oleh pihak sekolah mempunyai pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran produktif.

3. Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Modelling Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Berdasarkan penelitian ini, dapat mengungkap sejauh mana kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMK N 2 Godean. Dari hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran produktif. Hal ini ditunjukkan dengan harga koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,236 yang berarti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling memberikan kontribusi sebesar 0,236 atau sebesar 23,6% pada prestasi belajar mata pelajaran produktif sedang sisanya 74,6% berasal dari faktor-faktor lain.

Untuk dapat melihat seberapa jauh pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling tersebut dapat dilihat berdasarkan bentuk persamaan garis regresinya. Berdasarkan hasil analisis data, persamaan garis regresinya $Y = 0,224 + 0,127 X_1 + 0,103 X_2$

Persamaan tersebut memberi gambaran bahwa setiap peningkatan satu skor kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* maka akan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran produktif sebesar 0,127 untuk variabel kegiatan ekstrakurikuler pramuka (X_1) dan sebesar 0,103 untuk variabel ekstrakurikuler *modelling* (X_2). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin baik siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* maka semakin baik pula prestasi belajar mata pelajaran produktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ekawati (2003 : 69) yang mengemukakan bahwa prestasi belajar seseorang dapat dipengaruhi dari luar, pengaruh dari luar ini dapat berasal dari orang tua/wali, teman sekolah, teman bermain, fasilitas atau guru di sekolahnya termasuk kebijakan sekolah yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler di luar jam pelajaran mata diklat normatif, adaptif, atau produktif. Kebijakan sekolah untuk mengadakan kegiatan ekstrakurikuler sangatlah penting karena dapat mengembangkan bakat lain siswa – siswi untuk berprestasi, serta lebih memperhatikan ranah afektif. Tentu saja, pemilihan jenis kegiatan ekstrakurikuler yang wajib diikuti oleh siswa harus dipertimbangkan secara matang, agar sesuai dengan tujuan yang direncanakan sekolah.

Disamping itu, pemilihan guru dan penyediaan fasilitas yang lebih lengkap merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler di sekolah.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I di SMK N 2 Godean

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tentang Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan *Modelling* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif (study pada siswa kelas I SMKN 2 Godean) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan *Modelling*

a. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Berdasarkan hasil analisis diperoleh mean atau rerata sebesar 40,09. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif berada pada kategori baik. Walaupun kegiatan ekstrakurikuler pramuka tidak ada hubungannya sama sekali dengan teori mata pelajaran produktif, akan tetapi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dapat membuka cakrawala pengetahuan siswa sehingga mereka dapat mengoptimalkan kemampuan dirinya secara lebih maksimal dan mengembangkan daya pikir mereka dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran produktif.

b. Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

Berdasarkan hasil analisis diperoleh mean atau rerata sebesar 40,69. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kegiatan ekstrakurikuler modelling terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif berada pada kategori baik. *Modelling* merupakan kegiatan ekstrakurikuler

yang mempelajari tata cara berjalan seorang model di atas *catwalk*, sehingga selain siswa diwajibkan dapat menciptakan suatu kreasi busana, mereka juga dituntut untuk dapat memperagakan busana karya mereka di atas panggung agar konsumen yang melihat menjadi tertarik untuk membelinya. Akan tetapi ajang penyaluran hobi dan bakat mereka masih kurang, terbukti para siswa jarang mengikuti perlombaan *modelling*.

2. Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Berdasarkan hasil analisis diperoleh mean atau rerata sebesar 10,69 artinya prestasi belajar mata pelajaran produktif berada dalam kategori baik. Hal ini diketahui dari banyaknya siswa mempunyai nilai raport memuaskan yang artinya siswa telah menguasai kompetensi yang telah diberikan.

3. Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan *Modelling* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan modelling terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif siswa kelas I SMK N 2 Godean. Harga koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,236 memiliki arti bahwa kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* memberikan kontribusi sebesar 0,236 atau 23,6% pada prestasi belajar mata pelajaran produktif.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi Sekolah Menengah Kejuruan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran produktif. Berbagai macam kegiatan diluar kurikulum pembelajaran produktif telah disediakan oleh sekolah agar siswa dapat menyalurkan hobi, bakat, dan minatnya dibidang lain sehingga dapat memberi kontribusi positif pada prestasi belajar mata pelajaran produktif disamping itu dapat menghindarkan siswa dari pengaruh negatif. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, waktu – waktu kosong siswa dapat diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di SMK N 2 Godean mengenai pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* terhadap prestasi belajar mata pelajaran produktif, maka peneliti mempunyai saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* yang diwajibkan oleh pihak sekolah dengan maksimal dan sebaik mungkin.
- b. Siswa hendaknya ikut memberi masukan pada pihak sekolah tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* agar mereka dapat lebih memaksimalkan hasil dari mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

- c. Sikap positif terhadap kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*, materi serta proses pembelajaran perlu ditingkatkan.

2. Bagi SMK

- a. Pihak sekolah sebaiknya mengalokasikan dana untuk meningkatkan kualitas kegiatan ekstrakurikuler, khususnya kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling*.
- b. Memperbanyak praktek dilapangan, disamping teori. Karena inti dari kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan *modelling* adalah praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (1990). *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Corinth, K. (1984). *Fashion Showmanship Everything You Need To Know To Give A Fashion Show* .Malabar, Florida : Robert E Krieger Publishing Company.
- Depdikbud. (2006). *Kurikulum SMK Edisi 2006*, Jakarta : Depdikbud
- Hassan Shadily. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka
- Heinen, R. (1997). *Panduan Model*. Jakarta : Pustaka Delapratasa.
- Indra Gunawan. (2002). *Tingkat Pengetahuan Mode Di Kalangan Peragawati Yogyakarta*. Skripsi : FT
- John M. Echlos. (1990). *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.
- Ruli. A Mustofa. (2008). *Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Pelajar*.
http://www.smpn1pamulang.sch.id/index.php?menu=ekskul&left_link=left_link_program
- Saifuddin Azwar. (2005). *Metode Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Sugiarto. (2001). *Teknik Sampling*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. (2005). *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta
- _____ (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- _____ (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- _____ (2006). *Prosedur Penelitian*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sutrisno Hadi. (1995). *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset.

- Tim Penyusun Kurikulum 2004. (2004). *Kurikulum SMK Edisi 2004*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- _____ (2006). *Kuriulum SMK*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- S. Nasution. (1989). *Kurikulum dan Pengajaran*. Bandung : Bumi Aksara
- Tulus Winarsunu. (2006). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yudha M. Saputra. Drs, M. Ed. (1998). *Pengembangan Kegiatan KO dan Ekstrakurikuler*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang – undang kepramukaan. (2008). <http://www.pramuka.or.id/>

LAMPIRAN I

INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET PENELITIAN

A. Pengantar

Kepada siswa SMKN 2 Godean yang terhormat

Dengan kerendahan hati, saya mohon keikhlasan dan bantuan adik-adik untuk meluangkan waktu guna menjawab pertanyaan dalam angket ini. Pertanyaan di sini berkaitan dengan instrumen penelitian saya yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Modelling Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif “Kelas I Jurusan Tata Busana SMKN 2 Godean Tahun Ajaran 2007/2008”.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ataupun sumbangan yang dapat dirasakan oleh pihak SMKN 2 Godean khususnya Program Keahlian Tata Busana yang nantinya dapat mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler untuk siswanya agar dapat menunjang prestasi belajar mata pelajaran produktif.

Atas bantuan adik-adik, saya ucapkan terima kasih, semoga Allah SWT memberikan imbalan yang sesuai dengan budi baik anda, Amin.

Catatan :

Identitas dan jawaban anda akan dirahasiakan dan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi pencapaian nilai raport

1. Isilah identitas secara lengkap
2. Baca dan pahami setiap pertanyaan sebelum menjawab
3. Jawablah setiap pertanyaan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya sesuai keyakinan anda sendiri
4. Setiap jawaban tidak ada yang salah dan jawaban yang terbaik adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya
5. Apabila telah selesai periksa sekali lagi apabila ada pertanyaan yang belum terisi atau terlewat

Yogyakarta, April 2008
Hormat kami,

Irma Ekapuri Paramita
(Mahasiswa UNY)

B. Identitas Responden

Nama :

No Induk :

Kelas/Sem :

Paraf :

C. Petunjuk Pengisian

Anda dimohon untuk mengisi atau menjawab pertanyaan/ Pernyataan berikut ini dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

I. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

No.	Pertanyaan/Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Bila ada tugas kelompok, saya tidak ragu memimpin kelompok untuk menyelesaikan tugas dari guru.				
2.	Karena mengikuti ekstrakurikuler pramuka saya tidak canggung menyapa orang asing.				
3.	Pada saat teman saya tidak memahami materi pelajaran, saya akan membantu untuk menjelaskannya dengan senang hati.				
4.	Selain bermain dengan teman sekolah, saya juga sering bermain dengan tetangga yang berbeda sekolah.				

5.	Saya merasa bertanggungjawab untuk mendapatkan nilai yang baik untuk mata pelajaran mengenal dan memilih bahan busana.				
6.	Saya tidak pernah bermasalah dengan fasilitas yang saya miliki dalam kegiatan pembelajaran, karena saya dapat menggunakan alat yang tersedia saja.				
7.	Saya harus mendapatkan nilai maksimal untuk mata pelajaran menggambar busana.				
8.	Karena mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, saya selalu mengerjakan tugas tanpa mencontek				
9.	Bila ada perbedaan pendapat diantara teman-teman, saya selalu menengahinya.				
10.	Saya selalu menemukan jalan keluar pada saat teman-teman menghadapi masalah.				
11.	Saya tidak segan untuk bertanya pada teman bila saya tidak mengerti tentang mata pelajaran menggambar busana				
12.	Walaupun saya paham, saya sering menyelesaikan pekerjaan rumah bersama-sama dengan teman saya.				
13.	Saya tidak keberatan jika saya harus mewakili sekolah untuk mengikuti lomba dalam bidang produktif.				
14.	Setelah mengikuti ekstrakurikuler pramuka, saya selalu mengumpulkan tugas tepat waktu.				
15.	Karena mengikuti kegiatan ekstrakurikuler				

	pramuka, saya menjadi lebih disiplin dalam membagi waktu untuk belajar.				
--	---	--	--	--	--

II. Kegiatan Ekstrakurikuler *Modelling*

No.	Pertanyaan/Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i> , saya merasa lebih kreatif dalam membuat disain busana.				
2.	Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i> saya menjadi percaya diri dalam mengerjakan pekerjaan rumah tanpa mencontek.				
3.	Setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i> saya tidak ragu mengenakan busana sesuai trend terkini.				
4.	Saya dapat mengerjakan tugas pecah pola dengan baik.				
5.	Saya sanggup membuat disain busana dengan bahan utama yang tidak lazim, contohnya sisik ikan.				
6.	Saya selalu menggunakan warna-warna yang dianggap aneh oleh teman-teman untuk mendisain sebuah busana.				
7.	Sebelum mengikuti kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i> saya merasa tidak mampu bergaul				

	dengan baik.				
8.	Ekstrakurikuler <i>modelling</i> membuat saya tidak ragu untuk menyapa orang yang tidak saya kenal sama sekali.				
9.	Setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i> , saya merasa tertantang untuk mencoba segala sesuatu hal yang belum pernah saya coba sebelumnya.				
10.	Ekstrakurikuler <i>modelling</i> mengembangkan ide saya dalam membuat disain sebuah busana.				
11.	Saya dapat menggunakan kain perca untuk membuat lenan rumah tangga.				
12.	Saya tidak ragu untuk maju mengerjakan soal mata pelajaran membuat pola dengan teknik konstruksi di papan tulis.				
13.	Saya dapat memodifikasi model baju yang sudah kuno menjadi model busana terkini.				
14.	Pada saat ujian atau ulangan, saya tidak pernah mencontek.				
15.	Karena mengikuti kegiatan ekstrakurikuler <i>modelling</i> saya yakin bahwa saya dapat berprestasi dibidang lain.				