

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGHIAS CELEMEK DENGAN SULAMAN
APLIKASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *TWO STAY- TWO*
STRAY DI SMPN 3 KOTA PAYAKUMBUH

SKRIPSI

*DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU PERSYARATAN MEMPEROLEH GELAR SARJANA
PENDIDIKAN*



OLEH:

SYAFRIDA ISMAEL

51258

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

JURUSAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

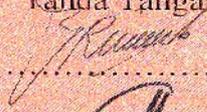
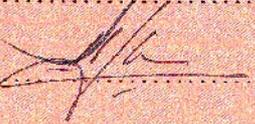
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Jurusan
Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGHIAS CELEMEK DENGAN
SULAMAN APLIKASI MELALUI *COOPERATIVE TIPE TWO STAY TWO STRAY*
DI SMPN 3 KOTA PAYAKUMBUH

Nama : SYAFRIDA ISMAEL
NIM/TM : 51258/2009
Konsentrasi : Pendidikan Tata Busana
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Teknik

Padang, 28 November 2011

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Ramainas, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Adriani, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dra. Ernawati, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Dra. Yusmar Emmy Katin, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: Dra. Wildati Zahri, M.Pd.	5. 

ABSTRAK

Syafrida Ismael.2011. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa menghias celemek Dengan sulaman aplikas Melalui Model Pembelajaran *cooperative* tipe *Two Stay Two Stray* Di SMPN 3 Payakumbuh.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam membuat sulaman aplikasi disebabkan model pembelajaran yang diterapkan guru kurang cocok dengan materi keterampilan. Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari tiga indikator: tekun, usaha belajar, ulet . Tujuan penelitian adalah meningkatkan motivasi belajar siswa membuat sulaman aplikasi dalam program pengembangan diri di SMPN 3 Payakumbuh.

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari dua siklus setiap siklus tiga kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa SMPN 3 Payakumbuh yang berjumlah 20 orang siswa dalam kelas pengembangan diri. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, catatan lapangan, wawancara, analisis kuantitatif, dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada indikator tekun dalam mendisain motif untuk sulaman aplikasi pada siklus I dikategorikan cukup, meningkat pada siklus II dikategorikan baik. Usaha belajar untuk mendapatkan hasil yang baik, pada siklus I dikategorikan cukup, naik pada siklus II dikategorikan baik sekali. Ulet dalam menjahit sulaman aplikasi dikategori cukup, naik pada siklus II dikategori baik. Jadi motivasi belajar siswa rata-rata pada siklus I 49 % dikategorikan cukup, pada siklus II meningkat menjadi 78% dikategori baik sekali dan telah mencapai target pencapaian. Jadi dapat disimpulkan dengan model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay two stray* dapat ditingkatkan motivasi belajar siswa dalam membuat sulaman aplikasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas rahmad dan kurniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menghias Celemek Dengan Sulaman Aplikasi Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Two Stay Two Stray Di SMPN 3 Payakumbuh”.

Dalam penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Ganefri, M.Pd selaku dekan Fakultas Teknik UNP
2. Dra. Ernawati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Dra. Ramainas, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I.
4. Dra. Adriani, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II.
5. Drs. Maizul, selaku Kepala Sekolah SMPN 3 Payakumbuh.
6. Rekan-rekan di SMPN 3 Payakumbuh yang telah membantu dalam menyelesaikan karya tulis ini.
7. Kepada suami dan anak-anak serta keluarga tercinta yang selalu memberi pengertian, semangat, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.
8. Semua pihak yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian semoga bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah SWT. Segala upaya penulis lakukan menyajikan skripsi ini sebaik mungkin, namun tidak tertutup kemungkinan masih terdapat kekurangan di alam

skripsi ini. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini akan penulis pertimbangkan.

Akhir kata penulis berharap agar skripsi ini berguna bagi kita semua terutama penulis sendiri. Amin ya rabbil` alamin.

Payakumbuh, juli 2011

Peneliti,

Syafrida Ismael

Nim, 51258

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	Vi
DAFTAR LAMPIRAN GAMBAR PER SIKLUS.....	Vii
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C.Tujuan Penelitian.....	8
D.Manfaat Penelitan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. KajianTeori.....	11
1. Motivasi Belajar Siswa.....	11
3. Menghias Celemek Dengan Sulaman Aplikasi.....	17
4. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Two stay Two Stray.....	22
B. Hipotesis Tindakan.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	31
C. Rancangan Penelitian.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	32
1. Tahap Perencanaan.....	33
2. Tahap Pelaksanaan.....	33
3. Tahap Observasi.....	40
4. Tahap Refleksi.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	45
1. Teknik Pengumpul Data.....	45
2. Teknik Analisa Data.....	46
E. Indikator Keberhasilan.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian Siklus I.....	49
1. Pelaksanaan Siklus I.....	49
2. Analisis Data Siklus I.....	54
3. Analisis Refleksi Siklus I.....	57
B. Hasil Penelitian Siklus II	
1. Pelaksanaan Tindakan siklus II.....	59
2. Hasil pengamatan Siklus II.....	59

3. Refleksi Siklus II.....	63
4. Analisis Siklus II.....	63
C. Pembahasan.....	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN.....	74
----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa siklus I.....	55
Tabel 2. Hasl Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Contoh Sulaman Aplikasi Pada Celemek.....	19
Grafik 1. Grafik Peningkatan Maotivasi Belajar Siswa Pada Siklus I.....	64
2. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II.....	64
3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I & II.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I. Silabus Tata Busana.....	73
Lampiran II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	74
Lampiran III. Bahan Ajar.....	80
Lampiran IV. Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan 1.....	85
Lampiran V. Jadwal Kunjungan Teman Sejawat.....	91
Lampiran VI. Observasi Untuk Peneliti.....	92
Lampiran VII. Jurnal Harian Temuan Dalam PBM.....	93
Lampiran VIII. Gambar Kegiatan Siswa Per Siklus.....	94

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek yang mendasar bagi pembangunan yang aktif mengembangkan potensi diri manusia itu sendiri, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam hidup dan kehidupannya. Untuk itu manusia dituntut mempelajari berbagai macam ilmu seperti, ilmu pengetahuan dan ilmu keterampilan. Ilmu pengetahuan misalnya, IPA, IPS, Bahasa dan lain sebagainya. Ilmu keterampilan misalnya, ketrampilan kerajinan, keterampilan menjahit pakaian, dan keterampilan menghias busana.

Pelajaran PKK adalah salah satu materi yang diajar di tingkat SMP. Mulai berlakunya kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 mata pelajaran PKK tidak lagi diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah karena tidak lagi dimasukkan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi, struktur kurikulum yaitu: (1) Kelompok mata pelajaran agama akhlak mulia dan kewargaan negara kepribadian, (2) ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) muatan lokal, dan (4) pengembangan diri.

Pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan

diri sesuai dengan kebutuhan bakat, minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri dibawah bimbingan konseler, guru, atau tenaga pendidik yang dilakukan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pengembangan diri dapat dilakukan antara lain melalui kegiatan pelayanan konseling berkenan dengan masalah diri pribadi dan kehidupan sosial, belajar dan pengembangan karier peserta didik serta kegiatan ekstrakurikuler seperti, kepramukaan, kepemimpinan, seni budaya, olahraga, dan keterampilan busana.

Program pengembangan diri, di SMPN 3 Payakumbuh berdasarkan standar isi yang sudah di jelaskan di atas wajib dilaksanakan. Pelaksanaanya disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing maka SMPN 3 Payakumbuh mengelompokkan siswanya menurut minat dan bakat yaitu: olahraga, seni budaya, kepramukaan, dan PKK.

Pendidikan kesejahteraan keluarga di SMPN 3 Payakumbuh dilaksanakan dalam program pengembangan diri, diluar jam wajib, diakui 2 jam tatap muka, programnya dibuat sendiri, sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Dalam kelompok PKK ini, di bagi atas dua yaitu kelompok tata boga, dan kelompok tata busana masing-masing kelompok tersebut diajarkan persemester.

Siswa yang memilih kelompok yang sudah disesuaikan dengan bakat dan minatnya, dari data yang diperoleh bahwa PKK paling sedikit dipilih, dibandingkan dengan kelompok lain, dari 300 siswa yang memilih tata busana hanya 20 orang

siswa. Dugaan sementara penyebabnya adalah pembelajaran PKK tidak menarik bagi siswa, untuk itu guru bidang studi PKK bertanggung jawab untuk memberi motivasi belajar siswa terutama dalam menghias busana dengan berbagai macam tusuk hias, seperti menghias celemek. Salah satu motivasinya dengan media gambar dan media asli.

Motivasi belajar merupakan sesuatu hal yang menggerakkan dalam diri seorang siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Witherington (1991:81) motivasi belajar dapat dirumuskan “sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang dapat berupa sikap, kecakapan, kebiasaan dan kepandaian”. Berdasarkan pendapat di atas apabila dihubungkan dengan mata pelajaran membuat lenan rumah tangga pada materi menghias celemek, motivasi belajar sangat dibutuhkan, maka oleh sebab itu guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar.

Celemek termasuk pakaian rumah, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh pendapat Ani (1981:61) celemek adalah: “Pakaian yang digunakan untuk pakaian kerja yang dipakai untuk dirumah waktu memasak di dapur dengan tujuan busana rumah tetap bersih dan rapi”. Jadi celemek termasuk pakaian yang dipakai untuk berkerja dirumah seperti di dapur, tapi celemek dapat juga dihias dengan berbagai macam tusuk hias, untuk memperindah celemek yang dipakai

dan memberi nilai tersendiri bagi pemakai, seperti menggunakan sulaman aplikasi.

Sulaman merupakan hiasan pada permukaan kain dengan mempergunakan macam-macam tusuk hias. Dengan tujuan untuk memperindah kain tersebut. Dijelaskan oleh Wildati (1984:1) menghias kain/ bahan adalah “Menghias atau memperindah permukaan kain dengan macam-macam tusuk hias. Teknik menghias tersebut bermacam-macam seperti: lekapan, sulaman, mengubah corak, smock, krusteek, terawang, matalose”. Celemek dapat dihias dengan sulaman aplikasi dengan tujuan supaya celemek yang dipakai indah dan nyaman dipakai walaupun dipakai didapur atau berkerja. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Wildati (1984:18) aplikasi adalah “teknik menghias kain dengan melekatkan perca kain yang telah dibentuk sesuai dengan motif yang diinginkan dari bahagian baik kain”. Sedangkan menurut Pulukadang (1984:73) aplikasi adalah “Teknik menghias dengan melekapkan kain yang telah dibentuk di atas kain lain”.

Dari pendapat di atas bahwa sulaman aplikasi adalah suatu cara menyulam dengan menempelkan dasar kain yang sudah dibentuk untuk hiasan kain lain, atau perca kain yang sudah dibentuk.

Membuat sulaman aplikasi dibutuhkan motivasi dari siswa itu sendiri baik dari dalam dirinya maupun dari luar diri siswa. Menurut Sardiman (2003:75) motivasi adalah “Sebagai daya penggerak daya di dalam diri siswa yang

menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai". Adapun tujuan untuk mempelajari membuat sulam aplikasi adalah untuk memberi dasar-dasar keterampilan menghias busana bagi siswa sekolah menengah pertama untuk melanjutkan pendidikan dan mengembangkan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan pengalaman penulis (Desember 2010) sebagai tenaga pendidik pada mata pelajaran menghias busana, motivasi belajar siswa SMPN 3 Payakumbuh kurang dalam pelajaran menghias busana. Indikasi kurangnya motivasi belajar siswa menghias busana adalah:

1. Kurangnya kemauan siswa untuk mempelajari pembelajaran menghias celemek.
2. Sebagian siswa belum tekun dalam menjahit teknik-teknik tusuk hias.
3. Siswa kurang gigih dalam menjahit teknik-teknik sulaman aplikasi.
4. Sebagian siswa cepat bosan apabila sudah mendapatkan kesulitan dalam menjahit sulaman aplikasi.
5. Siswa kurang kemaunnya untuk memperdalam ilmunya tentang teknik yang baik dalam menjahit sulaman aplikasi.
6. Siswa merasa bahwa menghias busana tidak penting, karena tidak akan menunjang kelulusannya, terlihat siswa dalam menghias celemek kurang

bersemangat, dan kurangnya usaha siswa untuk mendapat hasil yang baik dalam menghias celemek.

7. Sebahagian siswa ada mengerjakan tugas lain, sewaktu guru menjelaskan materi menghias celemek.
8. Siswa kurang berusaha untuk mendapat cara dan teknik menjahit sulaman aplikasi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, permasalahan pokok yang menjadikan rendahnya motivasi belajar siswa adalah strategi dan model pembelajaran yang kurang cocok dengan mata pelajaran keterampilan seperti: (1) Dalam proses pembelajaran keterampilan menghias busana, guru kurang memvariasikan metode yang ada dan masih dominan dengan metode ceramah, (2) Guru kurang mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang banyak praktek, (3) Guru kurang maksimalnya bimbingan dalam praktek, (4) guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (5) Guru kurang bersemangat dalam menyajikan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menghias celemek dengan sulaman aplikasi dicoba menerapkan model pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray*. Menurut Saadie (2007:6.7) model pembelajaran *cooperative tipe two stay-two stray* adalah "Pembelajaran yang menggunakan diskusi kelompok kecil, berbagi

pengetahuan dengan kelompok lain” atau kerja kelompok dengan cara dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya untuk menerima dua orang dari kelompok lainnya, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok, sehingga siswa berkerja bersama-sama untuk memaksimalkan kegiatan belajar sendiri dan anggota lainnya. Idenya sangat sederhana anggota diorganisasikan kedalam kelompok kecil setelah menerima pembelajaran dari guru, kemudian para siswa mengerjakan tugas menghias celemek dengan sulaman aplikasi sampai anggota kelompok berhasil memahaminya.

Bertolak dari permasalahan, peneliti menduga, dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay- two stray* akan dapat meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sadirman (2003:86) adalah “Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya”. Jadi seseorang yang ada motivasinya yang dapat mendorong usaha dan mencapai suatu prestasi, motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan yang baik.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas maka penelitian ini penting dan mendesak untuk dilakukan, dengan judul “Peningkatan Motivasi belajar Siswa Menghias Celemek Dengan Sulaman Aplikasi melalui Model pembelajaran *cooperative tipe two stay-two stray* Di SMPN 3 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2010/2011”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay- two stray* dapat meningkatkan motivasi siswa menghias celemek dengan sulaman aplikasi di SMPN 3 Payakumbuh tahun pelajaran 2010/2011?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian secara umum adalah: “Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menghias celemek dengan sulaman aplikasi melalui model pembelajaran *cooperative* tipe *two stray-two stray* di SMPN 3 Payakumbuh “.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah meningkatkan motivasi siswa menghias celemek dengan sulaman aplikasi, dengan indikator: tekun dalam menjahit sulaman aplikasi, berusaha belajar dengan baik dalam menjahit sulaman aplikasi, ulet dalam mencari teknik menjahit sulaman aplikasi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak seperti:

1. Siswa

- a. Meningkatkan motivasi siswa dalam menghias celemek dengan sulaman aplikasi.
- b. Meningkatkan keterampilan siswa dalam menghias celemek dengan sulaman aplikasi, sehingga menjadi bekal setelah terjun ke dunia kerja.

2. Guru

- a. Mampu dalam merancang skenario pembelajaran.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan berbagai metode yang tepat dalam menyajikan materi pelajaran.
- c. Memotivasi guru untuk menggunakan metode *cooperative tipe two stay two stray*.
- d. Memperluas pengetahuan dan wawasan untuk melakukan penelitian tindakan kelas khususnya dan penelitian umumnya.

3. Sekolah

- a. Dengan adanya penelitian ini akan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya. Dan khususnya mata pelajaran menghias celemek.
- b. Sebagai pedoman atau acuan untuk mendorong guru-guru menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe two stay- two stray* dan untuk memotivasi guru melakukan penelitian tindakan kelas.

4. Peneliti Sendiri

- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- b. Dapat memberi motivasi untuk penelitian selanjutnya.
- c. Sebagai syarat untuk mengambil gelar sarjana pada program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) pada Universitas Negeri Padang.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi sesuatu hal berkaitan dengan perilaku yang tidak bisa dilepaskan satu sama lainnya, karena motivasi itu suatu dorongan atau kekuatan yang ada dalam diri dan diwujudkan bentuk perilaku. Motivasi adalah merupakan kekuatan sebagai daya penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Sadirman (2003:75) motivasi adalah: “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dihendaki tercapai”. Menurut pendapat Purwanto (2002:72) mengatakan motivasi adalah: “Mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, tingkah laku individu diarahkan terhadap suatu tujuan”. Kemudian diperjelas oleh John (dalam Purwanto 2002:80) motivasi adalah: “Mencakup didalamnya arahan atau tujuan tingkah laku, kekuatan respons, dan kegigihan tingkah laku”. Disamping itu timbul istilah yang mencakup sejumlah konsep seperti dorongan (*drive*), kebutuhan (*need*), rangsangan (*incentive*), ganjaran (*reward*), penguatan (*reinforcement*), ketampanan tujuan (*goal setting*), dan harapan (*expectancy*).

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi merupakan dorongan yang datang dari diri manusia untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi akan terlihat keinginannya untuk mengetahui suatu objek tertentu, sebaliknya seseorang yang motivasi rendah akan terlihat acuan- tak acuan terhadap suatu objek tertentu.

Menurut Sardiman (2003:84) fungsi dari motivasi ada tiga fungsi, yakni: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, (2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, (3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa motivasi berfungsi mendorong, mengarahkan, dan menyeleksi suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Belajar dan mengajar merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Belajar memberi pengertian pada peserta didik apa yang dilakukan, sedangkan mengajar memberikan pengertian terhadap apa yang dilakukan oleh pendidik, dalam upaya meningkatkan kegiatan peserta didik. Dua komponen ini akan terpadu apabila terjadi intraksi antara pendidik dengan peserta didik dalam suasana belajar. Intinya dari proses belajar

mengajar adalah kegiatan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, Sudjana (1989:28) "Belajar bukanlah menghafal dan bukan pula mengingat, tapi belajar adalah: Suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut sebagai hasil belajar dapat ditujukan dalam berbagai tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan serta berbagai aspek yang ada pada peserta didik". Sedangkan menurut Slameto (2003:2) belajar adalah: "Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Prayitno (2008:293) belajar adalah "Proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman, melalui proses sistimulus-respon melalui pembiasaan, melalui pemahaman dan penghayatan, melalui aktivitas individu untuk meraih sesuatu yang dikehendakai.

Berdasarkan pendapat di atas dapatlah diambil kesimpulan bahwa seseorang yang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku, pemahaman pengetahuan, dan sikap, sebagai interaksi dengan lingkungan yang dapat diperoleh melalui pengalaman seseorang yang dapat ditujukan dalam tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan untuk mencapai belajar yang optimal.

Menurut Witherington (1991:81) motivasi belajar adalah: "Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang dapat

merubah sikap, kecakapan, kebiasaan, kepandaian". Menurut Waldi (2005:34) ada empat kategori motivasi belajar siswa yaitu: (1) Siswa dengan motivasi belajar *achiever* lebih berorientasi pada keinginan untuk unggul dalam persaingan, (2) siswa dengan motivasi belajar *sociable* memiliki semangat kebersamaan, (3) siswa dengan motivasi belajar konsentrasi hanya melakukan kegiatan jika telah mendapatkan petunjuk yang jelas dan terikat dari peraturan, (4) siswa dengan motivasi belajar serius selalu ingin tahu, tidak suka kemapanan, dan mendambakan perkembangan.

Dari penjelasan di atas motivasi belajar siswa merupakan faktor yang menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar, karena motivasi sebagai motor untuk penggerak, yang lebih berorientasi ingin unggul dalam persaingan, memiliki semangat yang tinggi, selalu ingin tahu dan mendambakan perkembangan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas dalam belajar. Jadi dari penjelasan tersebut motivasi sangat diperlukan dalam belajar, karena motivasi dapat membawa siswa untuk mencapai cita-citanya. Semua itu akan terlihat dari tingkah laku yang dilakukan siswa itu sendiri, berarti siswa tersebut mempunyai ciri-ciri atau tanda-tandanya bahwa siswa itu sudah termotivasi dalam belajar.

Menurut Sardiman (2003:83) mengemukakan beberapa ciri-ciri orang memiliki motivasi adalah sebagai berikut:

- (1) Tekun menghadapi tugas (dapat berkerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),
- (2) ulet, menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa),
- (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,
- (4) lebih senang berkerja mandiri,
- (5) cepat bosan pada tugas yang diberikan secara rutin,
- (6) dapat mempertahankan

pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, (8) berusaha mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dilihat dari ciri-ciri yang dikemukakan di atas, seseorang yang telah memiliki ciri tersebut berarti orang tersebut telah memiliki motivasi yang sangat kuat, motivasi seperti ini akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah. Siswa yang belajar mampu mempertahankan pendapatnya, bahkan siswa juga peka terhadap berbagai masalah umum, hal ini harus dipahami guru bagaimana berinteraksi dengan siswa memberikan motivasi yang tepat dan optimal.

Dari penjelasan tersebut di atas semakin jelas bahwa belajar sangat perlu motivasi dalam diri seseorang yang selalu berusaha untuk mengejar prestasi. Jadi yang dapat menjadi indikator dalam penelitian ini adalah menurut pendapat Sadirman, peneliti mengambil tiga ciri-ciri yaitu tekun, ulet, dan berusaha, alasan peneliti adalah inilah yang tepat dengan pelajaran keterampilan umumnya, dan menghias celemek dengan sulaman aplikasi khususnya.

Dari indikator tersebut dapat dilihat kegiatan siswa dalam menghias sulaman aplikasi pada celemek seperti: Tekun dalam mengerjakan tugas artinya dapat mengerjakan tugas yang diberikan dalam menjahit sulaman aplikasi yang tidak mau berhenti sampai selesai, sampai hasil yang maksimal. Misalnya: gigih untuk mendapatkan hasil yang baik.

Usaha belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan dalam keadaan sadar untuk mencapai tujuan yang maksimal sebagai mana yang sudah dikemukakan oleh Muhibbin (1999:120) usaha belajar adalah “Segala sesuatu yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Slameto (1995:2) usaha belajar adalah “Suatu aktivitas yang dilakukan dalam keadaan sadar yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Siswa yang mempunyai usaha belajar tinggi akan terlihat dari hasil karyanya”. Pada hakekatnya suatu belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh hasil yang optimal.

Ulet atau gigih dalam belajar merupakan motivasi yang sangat diperlukan dalam belajar, tanpa keuletan dalam belajar tidak akan tercapai tujuan yang diinginkan. Siswa yang gigih dalam menghadapi persoalan pantang menyerah meskipun banyak rintangan dan hambatan yang dihadapi. Slameto (dalam Tim Pendidiknas 2000: 5) gigih adalah “ulet dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, pantang menyerah”. Sedangkan menurut Sardiman (2003:84) ulet adalah “Gigih dalam mengadapi kesulitan, tidak lekas mengalami putus asa, tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin, tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai”. Gigih juga merupakan sifat seseorang bersikukuh untuk mempertahankan, memperjuangkan hak, pendapat, dan segala sesuatu yang dianggap benar ([http://www,harunyah. Com](http://www.harunyah.com) akses 1-04-2009). Siswa yang gigih akan terlihat dari sikap siswa dalam melakukan kegiatan

praktek keterampilan. Gigih dalam melakukan suatu kegiatan akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mendapatkan hasil yang optimal.

2. Hiasan celemek Dengan sulaman Aplikasi

Disain hiasan merupakan motif-motif yang dapat diaplikasikan dengan menggunakan bermacam-macam teknik menghias baik menggunakan mesin maupun menggunakan teknik sulaman yang dikerjakan dengan tangan.

Menghias celemek adalah suatu seni untuk membuat kain lebih indah dan menarik juga dapat menambah nilai dari celemek itu sendiri, sebagaimana yang dikemukakan oleh Wildati (1984:1) menghias kain/ bahan adalah “Menghias atau memperindah permukaan kain dengan macam-macam tusuk hias. Teknik menghias tersebut bermacam-macam seperti: lekapan, sulaman, mengubah corak, smock, krusteek, terawang, matalose”. Menurut pendapat Roesbani (1982:48) menyulam adalah “Istilah menjahit yang berarti menjahitkan benang secara dekoratif yang memerlukan tusuk hias, sesuai dengan jenis bahan yang dihias”. Teknik menghias dikelompokkan atas beberapa teknik yaitu: (1) Menyulam bebas atau menyulam fantasi, (2) sulaman Inggris, (3) sulaman Perancis, Sulaman Richelieu, (4) Sulaman bayangan, (5) mengubah corah, (6) smock, (7) tusuk silang. Lekapan yang dikemukakan oleh Wildati (1984:18) adalah “Teknik menghias kain dengan jalan membuat motif hias dengan melekatkan bahan lain seperti perca kain, tula, benang yang kasar, bisban, dan biku yang dijahit dengan tusuk hias. Palukadang (1982:73) Membagi atas

beberapa teknik lekapan yaitu: (1) Inkrustasi, (2) lekapan terbalik, (3) melekatkan benang, (4) melekatkan biku, dan (5) aplikasi.

Objek dalam penelitian ini adalah lekapan aplikasi untuk hiasan celemek, yang dikemukakan oleh Budiyono (2008:18) aplikasi adalah “Teknik melekatkan perca kain yang telah dibentuk sesuai dengan motif yang diinginkan, dijahit dari bahagian baik”. Kemudian menurut Erni (dalam Dekdikbub 1995:29) sulaman aplikasi adalah “Berupa hiasan dalam seni menjahit dengan menempelkan guntingan kain lain dijahit dan dibentuk seperti rangkaian bunga, binatang dan buah-buahan”. Menurut Enny (2004:43) sulaman aplikasi adalah “Sulaman yang banyak menggunakan potongan kain yang berwarna atau polos”. Alat yang digunakan untuk aplikasi adalah: (1) Ram, (2) jarum tangan, dan (3) gunting. Bahan yang digunakan untuk aplikasi adalah: Tenunan rapat dan tak mudah bertitas seperti tetoron. Benang sulam sesuai dengan warna perca kain, perca kain satu warna atau lebih, untuk menempelkan perca kain pada bahan.

Menurut Erni, sulaman aplikasi dapat dibagi atas dua bahagian yaitu:

1. Aplikasi Persia.

Sulaman aplikasi Persia tidak perlu mendisain ragam hiasnya karena ragam hiasnya diambil pada kain tersebut, kemudian disusun di atas permukaan kain dan ditempelkan dengan tusuk hias.



Gambar 1. Contoh Aplikasi Persia sumber Budiyo (2008:20)

2. Aplikasi Cina

Sulaman aplikasi Cina ragam hias dibentuk dari kain yang tidak bercorak.

Ragam hias dibentuk dari bahan polos yang digunting sesuai dengan disain.

Warna kain tempel dapat dikombinasikan sesuai dengan keinginan. Ragam hias menggunakan ragam hias dekoratif.

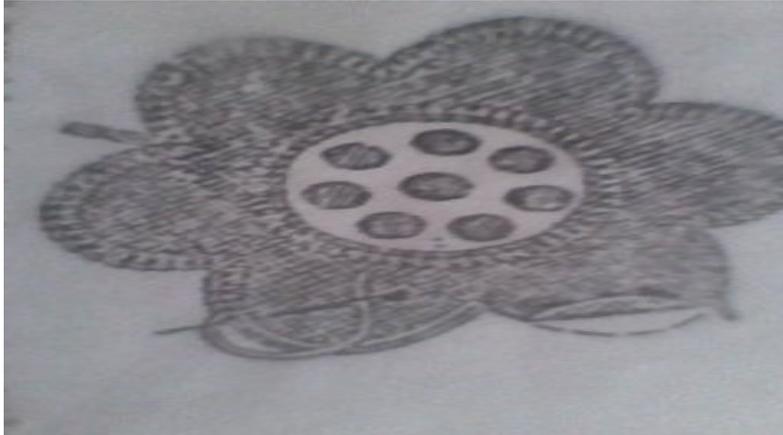


Gambar 2. Contoh Aplikasi Cina sumber Erni (2003:45)

Dalam penelitian ini diambil atau diterapkan pada siswa SMPN 3 Payakumbuh yaitu sulaman aplikasi Cina. Untuk warna siswa boleh mengkombinasikan warna yang sesuai dengan bentuk warna misalnya, untuk daun warnanya hijau polos, untuk bunga boleh warna yang disukai.

Tusuk yang digunakan dalam aplikasi Menurut Wildati adalah: (1) Tusuk festoon untuk melekatkan perca, (2) tusuk pipih, tusuk jelujur untuk menempelkan perca kain yang sudah dibentuk, dan (3) tusuk batang. Untuk motif kecil sebagai variasi menggunakan tusuk kepala peniti. Bahan yang dapat dihias untuk aplikasi ini adalah: Rok, blus, daster, seprai, sarung bantal, lover, hiasan dinding, dan hiasan untuk celemek.

Dalam mengerjakan aplikasi ada teknik atau langkah-langkah, supaya aplikasi kelihatan rapi dan indah, yang dijelaskan oleh Pulakadang (1982:75) yaitu (1) mendisain motif. Disain motif adalah bentuk alam seperti manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan. Disain sebaiknya tidak terlalu banyak sudut atau lengkungan tajam supaya mudah waktu mengerjakannya, dan disesuaikan dengan besar bidang yang akan dihias. (2) Memindahkan motif pada bahan yang akan dihias dan di atas perca untuk dilekatkan, (3) Mengunting perca dan dilekatkan pada bahan dasar yang sudah ada motifnya dengan lem atau menjelujur rapat, (4) Menjahit dengan tusuk festoon untuk melekatkan perca dari arah dalam motif atau di atas perca arah kepinggir motif, dan tusuk pipih, tusuk batang untuk variasinya



Gambar 3. sulaman aplikasi: Sumber Wildati 1984:18



Gambar 4. Motif bunga untuk sulaman aplikasi Sumber.Tim Abdi Guru FT Surabaya (2008: 10)

Dari pendapat di atas dapatlah diambil kesimpulan bahwa menghias celamek sangat penting karena dapat memperindah celamek itu sendiri, dengan menghias celamek dapat menambah nilai ekonomi dan juga menaikkan kualitas dari celamek itu sendiri. Jadi menghias celamek adalah teknik memberi hiasan pada kain secara dekoratif dengan menggunakan macam-macam tusuk hias supaya terlihat lebih indah dan menarik.

3. Model Pembelajaran *cooperative Tipe Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay- two stray* merupakan kelompok kecil yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk mempelajari pembelajaran. Sebagaimana yang telah dikemukakan Sanjaya (2006:241) adalah “Pembelajaran *cooperative* yang menggunakan sistem kelompok kecil”. Menurut Slavin (2006:243) bahwa “Belajar melalui *cooperative* dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif”.

Perspektif motivasi adalah penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu, perspektif sosial bahwa melalui *cooperative* setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota untuk memperoleh keberhasilan sendiri oleh kelompok, perspektif perkembangan kognitif bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi. Masing-masing kelompok akan berusaha untuk mencapai tujuan.

Slavin (1995:20) mengatakan “pembelajaran *cooperative* diajarkan keterampilan-keterampilan agar dapat bekerja sama dalam kelompok, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembaran kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan”. Saedie (2007:6.7) Pembelajaran *cooperative* adalah “Pembelajaran yang menggunakan kelompok

kecil sehingga siswa berkerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota lainnya”.

Menurut Nur (200:25) Pembelajaran *cooperative* yaitu “Mengacu pada pembelajaran dimana siswa bekerja bersama-sama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas, pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang saling memberi pengetahuan atau yang saling mengisi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang maksimal.

Menurut www://educan-e-fkipuina.net:2010 Strategi *cooperative tipe two stay two stray* adalah dengan cara siswa membagi pengalaman dengan kelompok lain sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu kekelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya dua orang dari kelompok lainnya, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok.

Langkah-langkah dalam Strategi *cooperative tipe two stay two stray* (Kurikulum 2004 Berbasis Kopetensi) yaitu:

1. Siswa berkerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4 orang siswa
2. Setelah selesai, dua orang siswa dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain.

3. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi ke tamu mereka
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran *cooperative* Ma'mur (2007:67) yaitu : (a) Berpusat pada siswa, (b) mengembangkan kreatif siswa, (c) menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, (d) bermuatan nilai, etika, estetika, dan logika, dan (e) penyediaan pengalaman belajar yang beragam.

Dalam pelaksanaan *cooperative* tipe *two stay- two stray*, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai kebersamaan dalam materi atau tugas yang diberikan. Ibrahim (2000:5) menjelaskan unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran *cooperative* yaitu:

“(a) Siswa dalam kelompoknya beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama, (b) siswa bertanggungjawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri, (c) siswa harus melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (d) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompok, (e) siswa akan diberi hadiah /penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua kelompok, (f) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama, selama proses belajarnya, dan (g) siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individu materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif learning”.

Ciri-ciri model pembelajaran *cooperative* menurut Nur (2000:6) yaitu: (a) Siswa bekerja sama dalam kelompok secara *cooperative* untuk menuntaskan

materi pembelajarannya, (b) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedang, dan yang rendah, (c) bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin berbeda-beda, (d) penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu”.

Dari unsur-unsur dan ciri-ciri model pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* terlihat masing-masing kelompok bertanggung jawab atas kegiatan dan tugas yang diterima pada setiap kelompok, penghargaan diberikan untuk semua kelompok yang tidak mementingkan individu.

Menurut Ma`mur (2007:6.9) manfaat belajar model pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* yaitu: (a) Meningkatkan hasil belajar mengajar, (b) meningkat hubungan antara kelompok, (c) meningkatkan rasa percaya diri dan meningkatkan motivasi belajar, (d) menumbuhkan realisasi kebutuhan pembelajaran untuk belajar berfikir demi mencapai tujuan belajar, (e) memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan, (f) meningkatkan perilaku dan kehadiran kelas.

Dalam pembelajaran *cooperative* Menurut Wina (2006:246) pelaksanaan pembelajaran pada prinsipnya terbagi atas empat tahap yaitu: (1) Penjelasan Materi, (2) belajar dalam kelompok, (3) penilaian, (4) Pengakuan tim

Dari pendapat di atas untuk menerapkan strategi pembelajaran *cooperative* pelaksanaannya ada 4 yaitu:

1. Penjelasan Materi

Tahap penjelasan materi diartikan sebagai proses pencapaian pokok materi sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah guru memberi gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai, selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Misalnya, dalam pelajaran keterampilan guru menjelaskan secara umum tujuan dari pembelajaran, guru memberi motivasi dengan menjelaskan seseorang yang sudah berhasil dalam menerapkan keterampilan, guru menjelaskan indikator pelajaran keterampilan, guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, curah pendapat, dan demonstrasi melalui media gambar yang ditayangkan dengan enfokus. Dengan tujuan supaya pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

2. Belajar Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang indikator, selanjutnya siswa belajar pada kelompok yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam strategi *cooperative tipe two stay two stray* yaitu: Bersifat heterogen, pembahagian kelompok berdasarkan perbedaan tiap anggota baik latar belakang agama, sosial-ekonomi, serta kemampuan pendidikan. Menurut Anit (dalam Sanjaya 2006:214) menjelaskan belajar kelompok yang disukai adalah: Pengelompokan heterogen, kelompok heterogen yaitu kelompok yang memberikan kesempatan untuk saling

mengajarkan dan saling mendukung, misalnya dalam pembelajaran praktek dalam sulam aplikasi untuk hiasan celemek tiap kelompok saling mengisi untuk memahami teknik-teknik sulaman aplikasi mencarinya sampai dimana mendapatkan hasil yang baik.

3. Penilaian

Dalam penilaian model pembelajaran *cooperative* dilakukan tes, baik dilakukan secara kelompok, maupun tes individu, nanti akan memberi informasi kemampuan setiap siswa dan tes kelompok akan memberikan informasi setiap kelompok. Misalnya dalam pembelajaran keterampilan dilakukan tes individu bagaimana mendisain motif untuk sulaman aplikasi, dan diperagakan keanggota kelompoknya, kelompok membuat cara atau langkah yang sudah diterima dari temannya yang merupakan hasil kelompoknya.

4. Pengakuan Tim

Pengakuan tim atau kelompok yang paling dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberi penghargaan atau hadiah, pengakuan penghargaan ini akan mengharapkan motivasi baik secara kelompok maupun secara individu. Pelaksanaan dalam pembelajaran praktek membuat sulaman aplikasi dilakukan mulai dengan mendisain motif sampai dengan menjahit sulaman aplikasi dinilai baik secara kelompok maupun secara individu. Masing-masing kelompok dipilih yang dapat membuat sulaman aplikasi, penilaiannya akan diberikan penghargaan dan mengharapkan yang lain

termotivasi untuk lebih meningkatkan materi pembelajaran, untuk penilaian kelompok, siswa yang sudah mampu membuat sulaman pipih akan menjadi tutur teman sebaya dengan harapan kelompoknya dapat meningkat hasil kerjanya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada materi membuat sulaman aplikasi untuk menghias celemek, perlu adanya keuletan, gigih, yang dilakukan berulang-ulang untuk dapat menghasilkan baik dan bagus. Model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay two stray* dipadukan dengan metode lain sangat tepat untuk pembelajaran keterampilan pada umumnya dan khususnya pembelajaran menghias celemek dengan hiasan sulaman aplikasi.

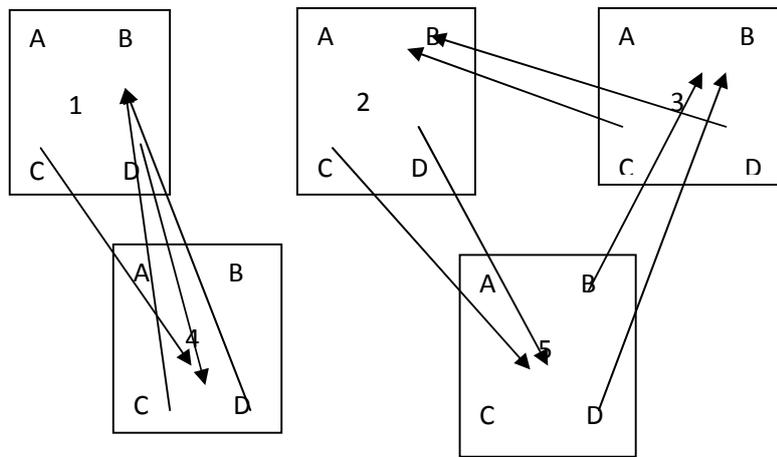
Keunggulan pembelajaran *Cooperative* tipe *two stay two stray* (menurut Ma`mur 2007) adalah:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan serta membandingkan dengan ide lain, dapat membantu siswa untuk respek pada orang lain.
- b. Dapat membantu memperdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- c. Merupakan suatu yang strategi yang sangat ampuh meningkat hasil prestasinya baik secara kelompok maupun secara individu.

d. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menggunakan informasi dan kemampuan belajar.

f. Intraksi selama *cooperative* berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berfikir.

Hubungan antar kelompok asal dan kelompok lain digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Skenario Strategi *cooperative tipe two stay two stray* (1997: 21)

Jadi dari penjelasan di atas bahwa strategi *cooperative tipe two stay two stray* sangat tepat untuk dilakukan dalam materi keterampilan menghias celemek dengan sulaman aplikasi karena dalam strategi ini siswa dapat berkerja sama, saling berkerja sama, menanamkan rasa kekeluargaan yang tinggi untuk mencapai tujuan belajar yang optimal.

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian ini adalah: Model pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyulam aplikasi untuk menghias celemek.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan-temuan dan pengolahan data yang telah dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay two stray*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menghias celemek. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil analisis pada tiga indikator motivasi belajar siswa dalam menghias celemek dengan sulaman aplikasi yang diperoleh dari observasi, langsung oleh observer.

Hasil observasi motivasi belajar siswa pada indikator yaitu:

1. Indikator tekun dalam menjahit sulaman aplikasi untuk hiasan celemek pada siklus I rata-rata persentase 53% dikategorikan cukup, siklus II dengan rata-rata 75% dikategorikan baik, hal ini berarti pada siklus II terjadi peningkatan. Jika diinterpretasikan dengan kriteria penilaian yang dikemukakan oleh Suharsimi, motivasi belajar baik.
2. Indikator yang diamati mengenai usaha belajar siswa dalam menjahit sulaman aplikasi supaya baik, pada siklus I rata-rata persentase 45% dikategorikan cukup, dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83% dikategorikan baik sekali. Berarti pada siklus II terjadi peningkatan. Jika diinterpretasikan dengan kriteria pendapat Suharsimi, maka motivasi belajar siswa baik sekali.

3. Indikator yang diamati tentang ulet siswa mencari teknik menjahit sulaman aplikasi, pada siklus I rata-rata persentase 50% dikategorikan cukup, pada siklus II dengan rata-rata 76% dikategorikan baik. Berarti pada siklus II terjadi peningkatan. Jika diinterpretasikan menurut pendapat Suharsimi, maka motivasi belajar siswa tergolong baik.
4. Jika dilihat motivasi belajar siswa dalam menghias celemek dengan menggunakan sulaman aplikasi pada siklus I rata-rata persentase 49% dikategorikan cukup, terjadi peningkatan pada siklus II dengan persentase 78% dikategorikan baik.
5. Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa model pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menghias celemek dengan sulam aplikasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan agar dapat terlibat langsung dalam berdiskusi dalam kelompok belajar sehingga dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik.
2. Guru dapat mencoba model pembelajaran *cooperative tipe two stay two stray* dalam pembelajaran yang diembannya.

3. Sekolah agar dapat menyediakan fasilitas dan sarana yang mendukung, dan memotivasi guru-guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
4. Peneliti agar dapat melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asra dan Sumiati. 2003. *Metode Pembelajaran*, Bandung : CV Wacana Prima Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiyono dkk. 2004. *Kriya Tekstil*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Depdiknas.
- Depdiknas.2004. *Pengembangan Sistim Penilaian Kurikulum 2004*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Depdiknas.2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Isi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Depdiknas. 2006. *Tentang Model Penilaian*. Jakarta
- Dekdikbud. 1995. *Kerajinan Sulaman Sumatera Barat*. Padang
- Hamalik Oemar.2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hari,Gatot Priowirjanto. 2001. *Disain Hiasan Busana*. Jakarta
- Jumanta.2004. *Pola Bunga Sulaman untuk border*. Jakarta: Puspa Swara.
- Jumaiti. 2004 *Pola Bunga Untuk Sulaman dan Bordir*. Jakarta: Puspa Swara Jakarta
- Joni, T. Raka (1983) *Strategi Belajar Mengajar Suatu tinjauan Pengantar*. Jakarta: P2LPTK Dirjen Perguruan Tinggi.
- Khrinawati,Naniek.2004. *Bimbingan dan konseling*. Jakarta: Sanggar bimbingan dan Konseling.