

LAMPIRAN 1

Surat izin penelitian

LAMPIRAN 2

RPP dan silabus

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

KELAS TCL

Sekolah : SMK Negeri 3 Magelang
Mata Pelajaran : Dasar Disain
Kelas / Semester : X busana 1
Standar Kompetensi : ruang lingkup disain
Kompetensi Dasar : mendiskripsikan ruang lingkup disain
Alokasi Waktu : 2 kali pertemuan
Tatap muka ke :

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian disain
2. Siswa dapat menyebutkan pengertian disain secara umum
3. Siswa dapat menyebutkan pengertian disain secara khusus
4. Siswa dapat membedakan pengertian disain secara umum dan disain secara umum
5. Siswa dapat menyebutkan pengertian disain hiasan
6. Siswa dapat menyebutkan pengertian disain struktur
7. Siswa dapat menyebutkan fungsi disain hiasan dan disain struktur
8. Siswa memberikan contoh disain hiasan dan disain struktur
9. Siswa dapat mengidentifikasi disain hiasan dan disain struktur

B. MATERI AJAR :

ruang lingkup disain

C. METODE PEMBELAJARAN :

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

D. LANGKAH –LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan
 - a. Menyampaikan gambaran materi ruang lingkup disain untuk membangun pemahaman awal siswa.

- b. Tanya jawab seputar ruang lingkup disain.
- c. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

a. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan ini guru :

Tahap 1: penyajian data dan identifikasi konsep

1. Guru menyajikan contoh yang sudah diberi label

Guru menyampaikan materi kepada siswa. Materi disampaikan dengan rinci. Contoh- contoh yang dapat mendukung pembelajaran disampaikan dengan keterangan.

a. Siswa membandingkan ciri-ciri dalam contoh positif dan negatif.

Siswa dapat bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti. Contoh-contoh yang diberikan mewakili disain secara umum, disain secara khusus, disain struktur dan disain hiasan. Siswa harus memahami materi agar dapat membandingkan setiap bagian materi.

2. Pertemuan kedua

Contoh gambar disain.

1) Disain secara umum



2) Disain secara khusus



3) Disain struktur



4) Disain hiasan



b. Siswa membuat dan mengetes hipotesis

Siswa membuat pemahaman sesuai materi ruang lingkup disain dan contoh yang disampaikan guru.

c. Siswa membuat definisi tentang konsep atas dasar ciri-ciri utama.

Siswa membuat definisi tentang materi ruang lingkup disain yang dipelajarinya. Siswa membuat pemahaman dan catatan materi ruang lingkup disain.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan ini guru :

Tahap 1: mengetes pencapaian konsep

a. Siswa mengidentifikasi tambahan contoh yang tidak diberi label dengan menyatakan ya atau bukan.

siswa ditahap ini diberi latihan berupa mengidentifikasi gambar. Siswa menyebutkan disain setruktur dan disian hiasan yang diterapkan pada gambar. Guru memberikan gambar disain dan siswa mengidentifikasi gambar.



1. Disain struktur yang diterapkan pada gambar seperti garis, arah, bentuk dan warna.
2. Disain hiasan yang diterapkan pada gambar seperti teknik hias, warna hiasan dan bahan untuk menghias.

c. Konfirmasi

Tahap 3: menganalisis strategi berfikir.

- a. Siswa mengungkapkan pemikirannya
Guru melihat sejauh mana siswa memahami materi dengan memberikan pertanyaan. Mencari gambar-gambar disain dan kemudian dianalisis.
- b. Siswa mendiskusikan hipotesis dan ciri konsep
Siswa mengerjakan tugas secara mandiri. Hasil kerja siswa dikumpulkan.
- c. Siswa mendiskusikan tipe dan jumlah hipotesis
Guru dan siswa menyimpulkan hasil kerja. Guru memberi penilaian hasil kerja siswa.
- d. Guru memberikan soal tes kognitif dan psikomotor

3. Penutup

- a. Refleksi : peserta didik diajak untuk berfikir dan memahami ruang lingkup disain
- b. guru dan siswa memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari
- c. Guru menginformasikan kepada peserta didik pertemuan berikutnya.
- d. Berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN :

1. Modul pembelajaran dasar desain 1 (Dra. Hestiwoyo, MM dkk.2013.
DASAR DESAIN. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.
2. Sri Widarwati.1994. DESAIN BUSANA I. Yogyakarta: uny pres
Dan buku-buku dasar desain busana lain.

F. PENILAIAN

INDIKATOR	TEKNIK PENILAIAN	BENTUK INSTUMEN	CATATAN BUTIR SOAL
Pengertian desain	Pilihan ganda	Daftar soal pre tes	1. Apa yang dimaksud dengan desain?
Pengertian desain secara umum	Pilihan ganda	Daftar soal	2. apa pengertian desain secara umum?
Pengertian desain secara khusus	Pilihan ganda		3. apa pengertian desain secara khusus?
Membedakan pengertian desain secara khusus dan secara umum	Pilihan ganda	Daftar soal	4. apa perbedaan desain secara umum dan desain secara khusus?
Pengertian desain hiasan	Pilihan ganda	Daftar soal	5. apa pengertian desain hiasan? 6. Apa saja yang dapat memperindah desain hiasan?
Pengertian desain struktur	Pilihan ganda	Daftar soal	7. apa pengertian desain struktur? 8. Apa saja unsur-unsur desain struktur?
Fungsi desain hiasan ?	Pilihan ganda	Daftar soal	9. Apa fungsi desain hiasan?

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS SCL

Sekolah	: SMK NEGERI 3 MAGELANG
Mata Pelajaran	: Dasar Disain
Kelas / Semester	: X/ 1
Materi Pokok	: Ruang lingkup disain
Alokasi Waktu	: 2 kali pertemuan / @: 45 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menghayati dan mengamalkan mata pelajaran desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia berdasarkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan factual konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengalaman menurut agama yang dianutnya
- 2.1 Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santuh, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktifitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran alat jahit penunjang
- 3.2 Menjelaskan prinsip - prinsip disain
 - 3.2.1 Menjelaskan pengertian prinsip – prinsip disain
 3. 2. 1 Menjelaskan prinsip- prinsip disain

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik dapat :

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan pengertian dsain
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat : menjelaskan pengertian disain secara umum
3. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat : menjelaskan pengertiaan disain secara khusus

4. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat : menyebutkan perbedaan disain secara umum dan secara khusus
5. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat : menjelaskan pengertian disain struktur dan disain hiasan
6. Disediakan alat dan bahan untuk peserta didik guna melakukan identifikasi disain hiasan dan disain struktur pada gambar disain busana

D. Materi Pembelajaran

1. Ruang lingkup disain

E. Metode

1. Pembelajaran berbasis masalah
2. Tanya jawab
3. Analisis masalah dan presentasi

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media: PPT dan Handout
2. Alat
 - a. Alat tulis
 - b. LCD
 - c. Komputer/laptop
3. Sumber Belajar
 - d. Modul pembelajaran dasar disain 1 (Dra. Hestiworo, MM dkk.2013. DASAR DISAIN Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan. Afif, Ghurub Bestari. Menggambar busana dengan teknik kering. Klaten :PT.Intan sejati
 - Ernawati, Izwerni & Weni nelmira. 2008. Tata Busana jilid 2. Direktorat pembinaan SMK
 - Sri, Widarwati. 1993. Disain Busana 1. Yogyakarta: fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
 - e. Internet dan sumber lain yang dapat membantu.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai agama peserta didik sebelum memulai pelajaran. 2. Guru menyampaikan salam dilanjutkan mengecek kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. 3. Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi yang telah dipelajari kemudian dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran. 5. Guru menyampaikan pokok-pokok/ cakupan materi pembelajaran yang akan digunakan sebagai dasar menyelesaikan masalah atau tugas.	15 menit

B. Kegiatan Inti	Tahap 1: orientasi siswa pada masalah Siswa melakukan studi pustak untuk membaca materi tentang ruang lingkup disain Siswa mengamati gambar disain benda dan disain busana, video dan buku-buku sumber. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum jelas berkaitan dengan materi pengertian disain	15 menit
	Tahap 2: mengorganisasikan siswa untuk belajar Siswa mencari sumber bacaan seperti buku perpustakaan. Siswa melakukan diskusi mengenai materi ruang lingkup disain Siswa menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Siswa mengidentifikasi informasi yang diperoleh dan contohnya.	15 menit
	Tahap 3 Guru memberikan masalah berupa macam-macam siluet busana dan mencari contoh macam-macam siluet, Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk memecahkan masalah tersebut.	15 menit
	Tahap 4 Siswa mempresentasikan diskusi dengan kelompoknya. Dan kelompok lain dapat memberi pertanyaan, sanggahan maupun tambahan.	30 menit
	Tahap 5 Siswa mempresentasikan hasil kerjanya dan membuat laporan Guru dan siswa mengevaluasi masalah yang sudah dibahas.	30 menit
C. Penutup	1. Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2. Guru dengan peserta didik melakukan penilaian dan/ atau refleksi pelaksanaan pembelajaran 3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	15 menit

H. Penilaian

Instrumen tes .

Tes dilakukan pada pertemuan ke-2

Format Lembar Pengamatan Sikap

KD	Teknik Penilaian	Instrumen
3.3 Mendiskrip ruang lingkup disain	1. Tes Tertulis	1. Soal pilihan ganda

Mengetahui
Kepala SMKN 3 Magelang

Magelang, Juni 2016
Guru Mata Pelajaran,

Mila Yustiana, S.Pd. M.MPar
NIP.19710830 199503 2 001

Ari Susanti
NIM.12513244022

LAMPIRAN 3

KISI-KISI INSTRUMENT

Tabel 7. Kisi-kisi pembelajaran TCL

Sub variabel	Indikator	Sub indikator	Item butir	Jumlah
Pelaksanaan pembelajaran dengan metode TCL	1.tahap pendahuluan	menyampaikan gambaran materi ruang lingkup disain untuk membangun pemahaman awal siswa.	1	1
		Tanya jawab seputar ruang lingkup disain.	2	1
		Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	3	1
	Kegiatan inti			
	Tahap 1	penyajian data dan identifikasi konsep		
	eksplorasi	Guru menyajikan contoh yang sudah diberi label	1	1
		Siswa membandingkan ciri-ciri dalam contoh positif dan negatif.	2	1
		Siswa membuat dan mengetes hipotesis	3	1
		Siswa membuat definisi tentang konsep atas dasar ciri-ciri utama.	4	1
		Tahap 2 mengetes pencapaian konsep		
	Elaborasi	Siswa mengidentifikasi tambahan contoh yang tidak diberi label dengan menyatakan ya atau bukan.	1	1
		Guru menegaskan hipotesis, nama, konsep dan menyatakan kembali definisi konsep sesuai dengan ciri.	2	1
	Tahap 3	menganalisis strategi berfikir.		
	Konfirmasi	Siswa mengungkap pemikirannya	1	1
		Siswa mendiskusikan hipotesis dan ciri konsep	2	1
		Siswa mendiskusikan tipe dan jumlah hipotesis	3	1
		Guru memberikan soal tes kognitif dan psikomotor	4	1
		Penutup Refleksi: mengajak siswa memahami materi yang telah dipelajari	1	1
		Menarik kesimpulan materi yang telah dipelajari	2	1
		Guru memberikan konfirmasi materi yang akan dipelajari selanjutnya.	3	1

sumber: joyce dan weil (dalam Toeti S, 1997:86)

Tabel 8. Kisi-kisi pembelajaran SCL dengan model PBM

Sub variabel	Indikator	Sub indikator	Item butir	Jumlah
Pelaksanaan pembelajaran dengan metode SCL	1. Tahap perencanaan	Penetapan tujuan pembelajaran ruang lingkup disain.	1,3,4	3
		Merancang atau menentukan masalah yang akan dibahas yaitu siluet busana.	5	1
	2. Kegiatan interaktif			
		Tahap 1	Orientasi siswa pada masalah.	
			siswa membaca materi ruang lingkup disain dan mengamati contoh berupa gambar pada buku, demonstrasi atau hal-hal lain.	1,2
			siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti pada materi ruang lingkup disain.	1
		Tahap 2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	
			Guru membantu siswa dengan memberi kesempatan mencari buku dan sumber informasi lain berkaitan dengan materi.	1,2,3
		Tahap 3	Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	
			guru memberi masalah untuk dipecahkan oleh siswa. guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 siswa, kemudian siswa memecahkan masalah bersama kelompoknya.	1,2,3
		Tahap 4	mengembangkan dan menyajikan hasil karya	
			siswa mempresentasikan hasil kerjanya dan membuat laporan. Tugas guru pada tahap akhir pengajaran berdasarkan pemecahan masalah yaitu membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil kerjanya.	1,2
		Tahap 5	Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	
			Siswa mempresentasikan hasil kerjanya dan membuat laporan. Guru membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil kerjanya.	
	3. Asesmen dan evaluasi	Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari	1	1
		Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa	1	1
		Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	1	1

Sumber: Trianto, 2014: 73

Tabel 9. Kisi-kisi hasil belajar ranah kognitif

Variabel	Indikator	Sub indikator	Item butir
Prestasi belajar Kognitif	Ruang lingkup disain	Pengertian disain secara umum	4
		Pengertian disain secara khusus	1
		Menyebutkan siluet busana	4
		Pengertian disain struktur	6
		Pengertian disain hiasn	10

Tabel 10. Kisi-kisi hasil belajar ranah afektif

Variabel	Indiator	Sub indikator	Item butir
Prestasi belajar afektif	Jujur	a. tidak mencontek b. menyelesaikan tugas secara mandiri.	2
	Disiplin	a. Datang atau masuk kelas tepat waktu b. Mengumpulkan tugas tepat waktu c. Tidak membuat keributan saat pembelajaran	3
	Sopan	a. Bertutur kata baik b. Menghormati guru c. Menghargai teman	3
	Komunikatif	a. Aktif dalam pembelajaran b. Aktif dalam diskusi c. Mampu menyampaikan pendapat.	3

Tabel 11. Kisi-kisi hasil belajar ranah psikomotor

Variabel	Indikator	Sub indikator	Item butir
Prestasi belajar psikomotor	menyebutkan siluet pada gambar disain	a. Menyebutkan siluet berdasarkan huruf. b. Menyebutkan alasan atas jawabanya.	2
	mengidentifikasi disain struktur pada gambar disain	a. Garis yang digunakan pada gambar disain busana. b. Arah yang digunakan pada gambar disain busana c. Bentuk yang digunakan pada gambar disain busana d. Warna yang digunakan pada gambar disain busana e. Tekstur bahan yang terdapat pada gambar disain busana.	5
	Mengidentifikasi disain hiasan pada gambar disain.	a. Teknik menghias yang digunakan pada gambar disain busana. b. Warna hiasan pada gambar disain busana c. Letak hiasan pada gambar disain .	3

Mata pelajaran	: Dasar Desain 1
Kelas/ semester	: X / 1
Standar Kompetensi	: Ruang lingkup desain
Kopetensi dasar	: Mendeskripaikan rung lingkup desain
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit

Ruang lingkup desain

A. Pengertian desain

Menurut Afif Ghurub Bestari(2011), desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti gambar disain, rancangan atau reka rupa. Apabila dianggap sebagai kata benda, "desain" dapat diartikan sebagai rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip disain.

Menurut Ernawati(2008) Desain berasal dari Bahasa Inggris (design) yang berarti "rancangan, rencana atau reka rupa". Dari kata design muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Dilihat dari kata benda, "desain" dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Menurut Hestiworo (2013), desain secara umum adalah suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata. Menurut beberapa pendapat ada yang mengatakan bahwa desain itu adalah: (a) Sebuah rancangan (b) Sebuah gambar rencana (c) Sebuah gambar untuk merencanakan sesuatu bentuk benda (d) Sebuah gambar rencana suatu karya dan (e) Sebuah konsep dari suatu rencana.

Pengertian desain secara khusus adalah pengertian desain dalam arti khusus ini berkaitan dengan kegunaan atau fungsi benda. Desain yang akan dibuat sesuai dengan daya guna atau fungsi serta ketepatan pemilihan bahannya. Dalam hal ini bentuk dan bahan bakunya tidak bisa dipisahkan disamping keindahan yang harus terpadu.

B. Desain terbagi atas dua macam yaitu, desain struktur dan desain hiasan. Berikut uraiannya:

1. Desain struktur

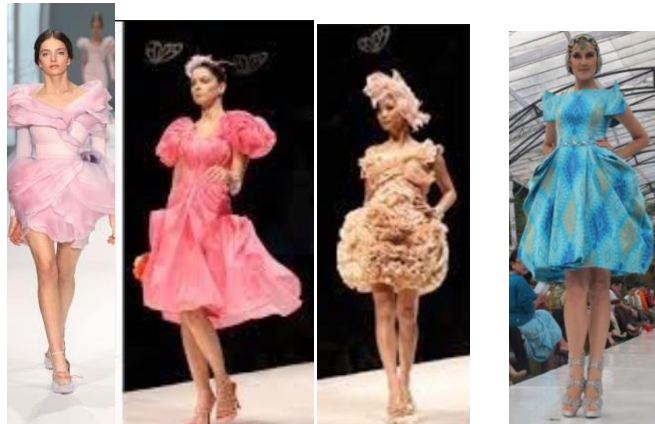
Menurut Sri Widarwati (1993), desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Menurut Hestiworo (2013) desain struktur adalah desain struktur merupakan wujud dari suatu benda yang terdiri dari unsur-unsur desain. Unsur desain tersebut adalah: susunan dari garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai gelap terang (value), siluet. Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detailnya seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain.

Menurut Sri Widarwati(1993) siluet pada busana ada beberapa macam yaitu: S, A, H, I, Y, dan Bustle. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011) siluet terdiri dari, siluet A, Y, I, X, T, L,

Berikut penjelasan dan contoh-contoh siluet pada busana.

a. Siluet S

Merupakan busana yang mempunyai model bagian atas besar, bagian pinggang atau badan kecil, dan bagian bawah atau rok besar. Siluet S biasanya berlengan pendek, bergaris leher lingkar dan rok cenderung membulat (seperti contoh). Contoh busana yang bersiluet S.



Sumber: pinterest

b. Siluet A

Merupakan busana yang mempunyai model pada bagian atas kecil dan membesar dibagian bawah panjang atau pendek, dengan atau tanpa lengan.



Sumber: pinterest

c. Siluet H

Buasana dengan garis luar lurus seperti huruf H, tidak memiliki pinggang.



Sumber: pinterest

d. Siluet I

Busana yang mempunyai model dengan bagian atas, tengah dan bawah cenderung sama besar atau bagian pinggang lebih ramping. Sedang menurut Ernawati(2008) siluet I merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas besar atau lebar, bagian badan atau tengah lurus dan bagian bawah atau rok besar.



Sumber: pinterest

e. Siluet Y

Merupakan busana yang pada bagian atas besar atau lebar dan bagian rok/ bawah kecil. Siluet Y merupakan busana

yang bagian atas besar atau lebar dengan garis leher berbentuk V(V neckline) dan bagian bawah(rok) mengecil atau menyempit.



sumber:pinterest.com

f. Siluet bustle

Merupakan busana dengan bagian atas kecil atau tanpa lengan, pinggang ramping, kemudian bagian rok atau panggul besar.



sumber:google.com

g. Siluet X

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) siluet X merupakan busana yang mempunyai model besar pada bagian atas, kecil pada bagian pinggang, dan besar pada bagian bawah (rok). Beberapa orang juga menyebutnya sebagai siluet S. Siluet X biasanya menggunakan garis leher berbentuk V, rok berbentuk a line dan berlengan panjang.



sumber: pinteres.com

h. Siluet T

Merupakan siluet yang mempunyai desain kecil pada garis leher, besar pada lengan, dan kecil pada bagian bawah(rok). Sedang menurut Ernawati (2008) siluet T merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.



sumber: pinteres.com

i. Siluet L

Menurut Afif Ghurub Bestari(2011) siluet L merupakan bentuk busana variasi siluet I, yaitu diberi tambahan

dibagian belakang dengan bentuk yang panjang atau *drapery*. Sedang, menurut Ernawati (2008) siluet merupakan pakaian variasi dari berbagai siluet, dapat diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang/*drapery*.



sumber: pinters.com

ULANGAN HARIAN SEMESTER I SMK NEGERI 3 MAGELANG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Mata pelajaran : disian busana
Kelas : X busana
Hari, tanggal :
Waktu : 90 menit

Pilih lah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d atau e pada lembar jawaban.

1. Disain berasal dari bahasa inggris yang artinya... kecuali
 - a. Gambar
 - b. Rancangan
 - c. Reka rupa
 - d. perencanaan
 - e. gambar angan**
2. Desain sebagai kata kerja dapat diartikan sebagai proses perencanaan atau menggambar. Disain ada dua macam yaitu...
 - a. Desain secara umum dan disain struktur
 - b. Desain secara umum dan disian hiasan
 - c. Desain hiasan dan desain struktur**
 - d. Desain struktur dan secara khusus
 - e. Desain busana dan desain hiasan
3. Perencanaan yang dapat dituangkan melalui gambar atau langsung kepada bentuk benda sebagai sasarannya, adalah pengertian disain...
 - a. desain struktur

- b. desain grafis
 - c. desain secara umum**
 - d. desain secara khusus
 - e. desain busana
4. Desain yang akan dibuat sesuai dengan daya guna atau fungsi serta ketepatan pemilihan bahannya, adalah pengertian desain...
- a. desain struktur
 - b. desain hiasan
 - c. desain secara umum
 - d. desain secara khusus**
 - e. desain busana
5. Desain struktur memiliki unsur-unsur sebagai berikut...
- a. Garis, arah, bentuk dan warna.**
 - b. Garis, bentuk, warna dan harmoni
 - c. Gelap terang, warna, bentuk dan harmoni
 - d. Garis, arah, bentuk dan keseimbangan
 - e. Gelap terang, warna dan keseimbangan.
6. Menurut beberapa pendapat desain itu adalah...(kecuali)
- a. Gambar rancangan
 - b. Gambar imajinasi**
 - c. Gambar rencana suatu karya
 - d. Konsep dari suatu rencana
 - e. Rancangan
7. Desain yang diwujudkan suatu benda terdiri dari susunan garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan value disebut.....
- a. Desain struktur**

- b. Disain disain hiasan
 - c. Disain secara khusus
 - d. Disain secara umum
 - e. Disain hiasan
8. Disain struktur pada busana disebut juga dengan siluet. Siluet pada busana ada beberapa yaitu.. kecuali
- a. A
 - b. H
 - c. I
 - d. J**
 - e. S
9. Siluet yang merupakan variasi dari siluet I, dan memiliki tambahan dibelakang adalah siluet....
- a. A
 - b. H
 - c. I
 - d. L**
 - e. S
10. Siluet busana yang mempunyai bentuk bagian atasnya besar, bagian pinggang kecil dan bagian bawahnya besar, adalah siluet...
- a. A
 - b. H
 - c. I
 - d. L

e. S

11. disain yang berfungsi untuk memperindah disain struktur adalah...
 - a. Disain struktur
 - b. **Disain hiasan**
 - c. Disain secara khusus
 - d. Disain secara umum
 - e. Disain busana
12. garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detailnya seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain disebut...
 - a. bentuk busana
 - b. struktur busana
 - c. **siluet busana**
 - d. desain hiasan
 - e. desain khusus
13. Pada disain struktur, terdapat unsur berupa garis. Garis ada beberapa macam yaitu...
 - a. **Garis lurus dan lengkung.**
 - b. Horizontal dan lengkung
 - c. Garis lengkung dan horizontal
 - d. diagonal dan vertikal
 - e. diagonal dan horizontal
14. bentuk ada dua yaitu bentuk geometris dan non geometris. Berikut yang merupakan bentuk geometris adalah..
 - a. **persegi, segitiga dan kerucut.**

- b. Bentuk bunga dan bentuk daun
 - c. Bentuk batu dan bentuk air
 - d. Bentuk awan dan bentuk tanah
 - e. Bentuk busana dan bentuk awan
15. Disain struktur yang menjadi pembeda karena panjang dan pendeknya disebut..
- a. Garis
 - b. Arah
 - c. Ukuran**
 - d. Warna
 - e. Bentuk
16. Perhatikan pernyataan berikut
- 1) celana
 - 2) Lengan
 - 3) siluet
 - 4) rok
- berdasarkan pernyataan diatas, yang termasuk bentuk busana adalah..
- a. 1,2,3
 - b. 1,2,4**
 - c. 2,3,4
 - d. 1,4,3
 - e. 1 dan 3
17. Perhatikan pernyataan berikut...
- 1) motif

- 2) sulaman
- 3) Aplikasi
- 4) Bahan sama

Berdasarkan pernyataan diatas, manakah yang dapat memperindah disain struktur?

- a. 1,2,3**
 - b. 1,3,4
 - c. 1,2,4
 - d. 2,3,4
 - e. 3 dan 4
18. Disain hiasan memiliki fungsi dan tujuan. Fungsi dan tujuan disain hiasan adalah.. kecuali....
- a. memperindah disain struktur
 - b. meningkatkan mutu
 - c. meningkatkan harga jual.
 - d. Meningkatkan kualitas.
 - e. Meningkatkan susunan disain.**
19. Membuat disain hiasan memiliki syarat. Syarat disain hiasan adalah..(kecuali)
- a. Hiasan tidak berlebihan
 - b. Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya
 - c. Hiasan dibuat memenuhi latar belakang disain struktur**
 - d. Cukup ruang untuk latar belakang
 - e. Hiasan sesuai dengan bahan struktur.
20. Penambahan renda pada sebuah busana adalah penerapan disain...

- a. Disain struktur
 - b. **Disain hiasan**
 - c. Disain secara khusus
 - d. Disain secara umum
 - e. Disain busana
21. Menempelkan benang dengan bentuk sedemikian rupa adalah salah satu cara menerapkan...
- a. Disain struktur
 - b. **Disain hiasan**
 - c. Disain secara khusus
 - d. Disain secara umum
 - e. Disain busana
22. Disain hiasan dan disain struktur memiliki perbedaan yaitu..
- a. **Disain hiasan untuk menghiasan disain struktur dan disain struktur wujud suatu benda**
 - b. Disain hiasan memperindah disain struktur dan disain struktur memperindah disain hiasan.
 - c. Disain hiasan meningkatkan harga jual dan disain struktur meningkatkan mutu
 - d. Disain hiasan terbuat dari bahan yang sama dengan disain struktur
 - e. Disain hiasan terbuat dari bahan yang mahal dan disain struktur terbuat dari bahan yang murah.
23. Bukan merupakan perwujudan desain hiasan adalah...
- a. Sulaman

- b. Bordiran
- c. Warna sama**
- d. smock
- e. Renda dan pita

24. Bukan merupakan teknik menghias yang dibuat dengan benang adalah...

- a. Teknik sulam
- b. Teknik tenun
- c. Teknik tempel benang
- d. Teknik bordir

e. Teknik smok

25. Pembuatan desain hiasan dengan membuat suatu motif menggunakan benang, dengan cara dijait menggunakan mesin disebut...

- a. Teknik sulam
- b. Teknik tenun
- c. Teknik smok
- d. Teknik bordir**
- e. Teknik tempel bahan sewarna

ULANGAN HARIAN SEMESTER I SMK NEGERI 3 MAGELANG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Mata pelajaran : disian busana
Kelas : X busana
Hari, tanggal :
Waktu : 90 menit

Saran sebelum mengerjakan soal

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan soal.
2. Siapkan peralatan yang diperlukan.
3. Baca soal baik- baik sebelum menjawab.
4. Jawab pertanyaan dengan baik dan jangan lah mencontek.

Perhatikan gambar berikut! Analisislah gambar dibawah ini!

- a. Sebutkan disain struktur: garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur pada gambar dibawah ini!
- b. Sebutkan siluet dari gambar di bawah ini beserta alasanya!
- c. Seburkan disain hiasan: bahan untuk menghias, warna hiasan, dan teknik pembuatan hiasan.



LAMPIRAN 4

Surat validasi

Lamiran 5

Nilai siswa

Data Nilai Siswa Kelas *Teacher Center Learning* (TCL)

afektif	kognitif	psikomotor	nilai akhir
16,2	22,4	33,2	72
16,2	28	26,4	71
13,7	22,4	26,4	62
18,7	28	30	77
15	29,4	33,2	78
16,2	26,5	26,4	69
16,2	33,6	30	80
13,7	26,6	26,4	67
16,2	28	26,4	71
18,7	28	33,2	80
16,2	26,6	26,4	69
18,7	26,6	26,4	72
13,7	33,6	26,4	74
15	22,4	26,4	64
18,7	26,6	26,4	72
17,5	30,8	26,4	75
15	30,8	26,4	72
15	30,8	26,4	72
18,7	26,6	26,4	72
15	32,2	26,4	74
18,7	33,6	33,2	85
15	23,8	26,4	65
15	29,4	30	74
20	33,6	33,3	87
18,7	28	26,4	73
18,7	29,4	26,4	74
18,7	26,6	26,4	72
15	33,6	26,4	75
18,7	28	26,4	73
13,7	23,8	26,4	64
18,7	26,6	30	75
18,7	26,6	33,2	78
15	33,6	26,4	75
15	32,2	30	77
18,7	26,6	26,4	72
18,7	25,2	30	74

Data Nilai Siswa Kelas *Student Center Learning* (SCL)

No	afektif	kognitif	psikomotor	nilai akhir
1	21,5	29,4	30	81
2	21,5	26,6	30	78
3	20	32,2	26,4	77
4	20	32,2	40	92
5	20	26,6	30	77
6	18,7	26,6	33,2	78
7	20	29,4	33,2	83
8	20	30,8	36,4	87
9	18,75	26,6	30	75
10	17,5	26,6	30	74
11	22,5	26,6	30	79
12	20	29,44	30	79
13	20	30,8	30	81
14	20	26,6	33,2	80
15	17,5	29,4	36,4	83
16	17,5	32,2	40	90
17	20	26,6	40	87
18	20	35	40	95
19	22,5	28	30	80
20	18,7	30,8	36,4	86
21	17,7	26,6	30	74
22	21,5	29,4	30	81
23	17,5	26,6	33,2	77
24	18,7	26,6	33,2	78
25	18,7	29,4	33,2	81
26	21,2	32,2	30	83
27	18,7	30,8	33,2	83
28	22,5	29,4	33,2	85
29	21,2	30,8	30	82
30	22,5	33,6	30	86
31	18,7	29,4	30	78
32	20	30,8	30	81
33	21,2	29,4	33,2	84
34	20	35	40	95
35	20	28	40	88
36	18,7	29,4	30	78

LAMPIRAN 6

PERHITUNGAN SPSS

,uji homogenitas, uji normalitas, uji t-tes,dan diskriptif data

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
tcl	36	62,00	87,00	73,2222	5,26504
scl	36	74,00	95,00	82,1111	5,34404
Valid N (listwise)	36				

Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		tcl	scl
N		36	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	73,2222	82,1111
	Std. Deviation	5,26504	5,34404
Most Extreme Differences	Absolute	,158	,138
	Positive	,146	,138
	Negative	-,158	-,086
Kolmogorov-Smirnov Z		,949	,827
Asymp. Sig. (2-tailed)		,328	,500

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

tcl

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,671	9	19	,725

ANOVA

tcl

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	378,556	16	23,660	,760	,708
Within Groups	591,667	19	31,140		
Total	970,222	35			

Uji hipotesis

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	scl	80,4444	36	5,73433	,95572
	tcl	70,3611	36	6,40604	1,06767

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	scl & tcl	36	-,237	,164

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	scl - tcl	10,08333	9,55697	1,59283	6,84972	13,31695	6,330	35	,000

LAMPIRAN 7

Surat selesai penelitian