

LAMPIRAN 1
HASIL OBSERVASI
DAN
WAWANCARA

PEDOMAN OBSERVASI
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PEMBUATAN POLA KEMEJA LENGAN PANJANG DENGAN CAD
DI SMKN 1 DEPOK YOGYAKARTA

Wawancara dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Jum'at 5 April 2019

Waktu : 09 : 00 – 11 : 00

Tempat : Ruang Lab. Komputer Busana Lt. 2 SMKN 1 Depok Yogyakarta

Alamat : Jl. Ring Road Utara Meguwo, Sanggrahan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

1. Media yang digunakan dalam penyampaian materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD.

Papan Tulis	☒	Job sheet	☐
Buku / Modul	☒	LCD / Laptop	☒
Gambar /Chart	☐	Komputer	☒
Hand out	☒	Lain-lain.....	☐

2. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD.

Ceramah	☒	Kerja Kelompok	☐
Tanya Jawab	☒	Pemberian Tugas	☒
Diskusi	☐	Eksperimen	☐
Demonstrasi	☒	Lain-lain.....	☐

3. Sikap peserta didik saat guru melakukan penyampaian materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD.

Aktif	☒	Pasif	☐
-------	-------------------------------------	-------	--------------------------

PEDOMAN WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PEMBUATAN POLA KEMEJA LENGAN PANJANG DENGAN CAD
DI SMKN 1 DEPOK YOGYAKARTA

Wawancara dilaksanakan :

Hari / Tanggal : Jum'at, 5 April 2019

Waktu : 09 : 00 – 10 : 00

Tempat : Ruang lab. guru SMKN 1 Depok Yogyakarta

Alamat : Jl. Ring Road Utara Meguwo, Sanggrahan, Maguwoharjo, Kec.
Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD?

Jawab : Yang diharapkan dari pembelajaran pembuatan pola kemeja dengan CAD adalah siswa mampu menguasai pembuatan pola kemeja secara digital dengan sistem grading yang merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus di capai oleh siswa dalam mata pelajaran pembuatan busana industri.

2. Apa tujuan dari pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD?

Jawab : Tujuan dari pembelajaran pembuatan pola kemeja dengan CAD yaitu siswa mampu membuat pola kemeja dimulai dari desain pola (*pattern design*), *pattern*, *grading*, dan *marker* kemeja menggunakan *software CAD Richpeace* yang terdiri dari dua aplikasi, yaitu *software RP-DGS* dan *software RP-GMS*.

3. Kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah?

Jawab : Kurikulum 2013 revisi

4. Bagaimana proses pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang secara digital saat menggunakan media?

Jawab : Pembuatan pola secara digital dengan CAD merupakan materi baru dalam kurikulum 2013. Karena materi ini merupakan materi baru, maka guru menerangkan materi dalam bentuk demonstrasi secara langsung dan siswa mengikuti contoh yang diajarkan dari guru. Kekurangan bentuk metode pembelajaran seperti ini adalah, bahwa materi tersebut hanya diajarkan dalam bentuk sekali pertemuan dan siswa diharapkan untuk mencatat hal-hal penting yang tidak ada dalam buku maupun modul, kemudian jika ada siswa yang tertinggal maka materi harus diterangkan mulai dari awal dan dapat mengurangi waktu mata pelajaran serta menghambat pemberian materi selanjutnya. Kekurangan yang lain adalah, siswa tidak dapat mengulang materi, karena tidak adanya media yang dapat mendukung untuk mempelajari materi tersebut.

5. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran pembuatan pola kemeja dengan CAD?

Jawab : Karena materi ini merupakan hal yang baru untuk siswa, maka sebagian siswa merasa kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan pola dengan CAD. Pemberian materi pembuatan pola kemeja dengan CAD menggunakan metode demonstrasi, dimana guru menerangkan materi dalam bentuk praktik yang diikuti oleh siswa. Kegiatan belajar mengajar dengan metode demonstrasi tidak bisa diulang/dipraktikkan lagi, karena hanya bersifat sekali pertemuan dan pertemuan selanjutnya akan membahas materi yang baru. Jika ada siswa yang tertinggal, maka materi akan diterangkan kembali mulai dari awal dan ini dapat menghambat siswa yang sudah paham dengan materi sebelumnya serta dapat mengurangi jam pelajaran

6. Sumber referensi apa saja yang diunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang di kelas?

Jawab : Referensi yang digunakan sekolah adalah pembuatan pola kemeja dari modul Busana Pria disusun oleh Dr. Sri Wening dan modul *Pattern, Grading* dan *Marker* dengan CAD *Richpeace* Seri 1 : Busana Anak dan Busana Rumah disusun oleh Muhdhor, S.Pd dan tim.

KUISIONER
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PEMBUATAN POLA KEMEJA LENGAN PANJANG DENGAN CAD
DI SMKN 1 DEPOK YOGYAKARTA

A. Tujuan Kuisisioner :

Tujuan dari kuisisioner adalah untuk mengetahui pendapat guru mengenai pengadaan media materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD, sehingga dapat diketahui tujuan serta perhatian yang akan dijadikan sebagai topic pembelajaran. Observasi ini lebih difokuskan pada penggunaan media dalam proses pembelajar.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya / Sudah	Tidak / Belum
1	Apakah siswa memiliki fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer/laptop/HP secara mandiri?	✓	
2	Apakah siswa terampil dalam menggunakan media berbasis teknologi seperti penggunaan video sebagai sumber referensi pembelajaran mandiri?	✓	
3	Apakah disekolah telah memiliki laptop/komputer dan fasilitas lainnya yang dapat mendukung penyampaian materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD?	✓	
4	Apakah fasilitas tersebut sudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD?		✓
5	Apakah bapak/ibu guru terampil dalam menggunakan dan menyampaikan pembelajaran berbasis teknologi, seperti menggunakan LCD, komputer/laptop dikelas?	✓	
6	Apakah bapak/ibu guru pernah merancang atau mengembangkan media video pembelajaran dengan materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD?		✓

7	Jika jawaban pertanyaan no 6 “tidak”, apakah bapak/ibu guru berkeinginan untuk menyampaikan materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD berbasis video? (Kosongkan bila jawaban “Ya”).	✓	
8	Apakah dengan media video pembelajaran dalam penyampaian materi pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik?	✓	
9	Menurut pengamatan bapak/ibu guru, media video pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD yang baik adalah...	✓	
	a. Dapat membangkitkan minat belajar siswa	✓	
	b. Relevan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan	✓	
	c. Tampilan video yang menarik	✓	
	d. Mudah dipahami oleh siswa	✓	
	e. Lainnya.....		
10	Menurut bapak/ibu guru, hal-hal yang perlu terdapat dalam media video pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD	✓	
	a. Terdapat KD dan tujuan pembelajaran	✓	
	b. Terdapat pengantar materi pola kemeja secara manual dan digital	✓	
	c. Langkah-langkah men- <i>setting software CAD Richpeace</i>	✓	
	d. Terdapat desain dan ukuran kemeja lengan panjang	✓	
	e. Langkah-langkah pembuatan desain pola (<i>pattern design</i>) kemeja lengan panjang dengan <i>software CAD Richpeace</i> aplikasi <i>RP-DGS</i>	✓	
	f. Langkah-langkah pembuatan <i>pattern</i> kemeja lengan panjang dengan <i>software CAD Richpeace</i> aplikasi <i>RP-DGS</i>	✓	

	g. Terdapat penjelasan singkat <i>grading</i> dan ukuran <i>grading</i> ukuran kemeja lengan panjang	✓	
	h. Langkah-langkah pembuatan <i>grading</i> kemeja lengan panjang dengan <i>software CAD Richpeace</i> aplikasi <i>RP-DGS</i> .	✓	
	i. Langkah-langkah pembuatan <i>marker</i> kemeja lengan panjang dengan <i>software CAD Richpeace</i> aplikasi <i>RP-GMS</i> .	✓	
	j. Lainnya.....		

LAMPIRAN 2
SILABUS DAN RPP



SILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta
Mata Pelajaran : Pembuatan Busana Industri
Kompetensi Keahlian : Tata Busana
Kelas/ Semester : XI/II
Tahun Pelajaran : 2019/2020

KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busana pada tingkat teknis, spesifik, detil dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI 4	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja tata busana. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri dan kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan meniru, membiasakan, gerak mahir menjadikan gerak alami dari ranah kongkrit terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER, BAHAN/ ALAT	PPK
3.10. Menganalisis pola kemeja secara manual dan	3.10.1. Menganalisis pembuatan pola kemeja secara manual.	Pembuatan pola kemeja secara digital terdiri dari, a. Cara pembuatan pola kemeja	1. Peserta didik mengamati pembuatan pola (<i>pattern design</i>), <i>pattern</i> , <i>grading</i> , dan	Kriteria penilaian terdiri dari, 1. Penilaian spiritual 2. Penilaian sikap	2 pertemuan (14 JP)	Media video pembelajaran pembuatan pola kemeja	Integritas Mandiri Dan mampu bekerjasama

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER, BAHAN/ ALAT	PPK
digital dengan sistem grading. 4.10. Membuat pola kemeja secara manual dan digital dengan sistem grading.	3.10.2. Menganalisis cara <i>grading</i> pola kemeja secara manual. 4.10.1 Membuat pola kemeja secara digital menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> . 4.10.2 Men-setting dasar <i>software CAD Richpeace</i> . 4.10.3. Membuat <i>pattern</i> pola kemeja lengan panjang secara digital menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> . 4.10.4. <i>Grading</i> pola kemeja lengan panjang secara digital menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> . 4.10.5. Membuat <i>marker</i> pola kemeja lengan panjang secara digital menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> .	secara digital menggunakan <i>software Richpeace</i> b. Cara <i>setting software CAD Richpeace</i> c. Cara membuat desain pola menjadi <i>pattern</i> d. Cara meng- <i>grading</i> pola kemeja e. Cara membuat <i>marker</i> pola kemeja	<i>marker</i> pola kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> dengan media video pembelajaran. 2. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan tentang pembuatan pola (<i>pattern design</i>), <i>pattern</i> , <i>grading</i> , dan <i>marker</i> pola kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> dengan media video pembelajaran. 3. Peserta didik melakukan proses pembuatan pola (<i>pattern design</i>), <i>pattern</i> , <i>grading</i> , dan <i>marker</i> pola kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> dengan media video pembelajaran.	3. Penilaian pengetahuan 4. Penilaian tugas 5. Penilaian keterampilan 6. Penilaian pengayaan		lengan panjang dengan CAD	



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta
Bidang Keahlian : Manajemen
Program Keahlian : Busana Butik
Kompetensi Keahlian : Tata Busana
Mata Pelajaran : Pembuatan Busana Industri
Kelas/Semester : XI/II
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Materi Pelajaran : Membuat Pola Kemeja
Alokasi Waktu : 2 pertemuan (14 JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busana pada tingkat teknis, spesifik, detil dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja tata busana. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri dan kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan meniru, membiasakan, gerak mahir menjadikan gerak alami dari ranah kongkrit terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Menganalisis pola kemeja secara manual dan digital dengan sistem <i>grading</i> .	3.10.1 Menganalisis pembuatan pola kemeja secara manual.
	3.10.2 Menganalisis cara <i>grading</i> pola kemeja secara manual.
4.10 Membuat pola kemeja secara manual dan digital dengan sistem <i>grading</i> .	4.10.1 Membuat pola kemeja secara digital menggunakan <i>software</i> CAD <i>Richpeace</i> .
	4.10.2 Men- <i>setting</i> dasar <i>software</i> CAD <i>Richpeace</i> .
	4.10.3 Membuat <i>pattern</i> pola kemeja lengan panjang secara digital menggunakan <i>software</i> CAD <i>Richpeace</i> .
	4.10.4 <i>Grading</i> pola kemeja lengan panjang secara digital menggunakan <i>software</i> CAD <i>Richpeace</i> .
	4.10.5 Membuat <i>marker</i> pola kemeja lengan panjang secara digital menggunakan <i>software</i> CAD <i>Richpeace</i> .

C. Tujuan

Dengan mengamati media pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang, peserta didik dapat :

3.10.1 Menganalisis pembuatan pola kemeja secara manual dengan teliti.

3.10.2 Menganalisis cara *grading* pola kemeja secara manual dengan teliti.

4.10.1 Men-*setting* dasar *software* CAD *Richpeace* untuk membuat pola kemeja lengan panjang dengan teliti.

4.10.2 Membuat desain pola (*pattern design*) kemeja lengan panjang menggunakan *software* CAD *Richpeace* dengan teliti.

4.10.3 Membuat pola jadi (*pattern*) kemeja lengan panjang menggunakan *software* CAD *Richpeace* dengan teliti.

- 4.10.4 Membuat *grading* pola kemeja lengan panjang menggunakan *software* CAD *Richpeace* dengan teliti.

D. Materi Pelajaran

1. Materi Prosedural.

Langkah-langkah pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD menggunakan *software Richpeace aplikasi RP-DGS dan RP-GMS*.

E. 1. Pendekatan/ Strategi : Saintifik

2. Model : *Discovery Learning*

3. Metode Pembelajaran : *Demonstrasi*

F. 1. Media alat / bahan : Media video pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD

2. Sumber belajar : Busana Pria dan Modul CAD

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu (7 jp x 45 menit = 315 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Menyiapkan siswa secara psikis (berdoa dan mengucapkan salam) dan fisik untuk mengikuti pelajaran 2. Memberikan motivasi belajar pada siswa 3. Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari 4. Menjelaskan tujuan pelajaran 5. Menyampaikan cakupan materi dan kejelasan uraian kegiatan sesuai silabus.	10 menit
Kegiatan Inti	1. Mengamati Peserta didik mengamati pembuatan pola (<i>pattern design</i>) serta pembuatan <i>pattern</i> pola kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> dengan media video pembelajaran. Peserta didik mencatat apa saja yang belum diketahui tentang langkah-langkah tersebut. Guru menayangkan media video pembelajaran kepada peserta didik untuk mengamati media video pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>. 2. Menanya Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan tentang pembuatan desain pola (<i>pattern design</i>) kemeja, serta pembuatan <i>pattern</i> kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>.	285 menit

	Guru memberikan jawaban terhadap pertanyaan siswa tentang pembuatan desain pola (<i>pattern design</i>) kemeja, serta pembuatan <i>pattern</i> kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>.. 3. Mengumpulkan Informasi Peserta didik melakukan proses pembuatan desain pola (<i>pattern design</i>) kemeja, serta pembuatan <i>pattern</i> kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>.lengan panjang serta drading pola menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> 4. Menalar Peserta didik dengan bimbingan guru, menggunakan data yang dikumpulkan sendiri atau data yang diberikan oleh guru, menjawab semua pertanyaan yang telah disusun pada saat mengamati. Guru memberikan umpan balik dari proses yang telah dilaksanakan.	
Kegiatan Penutup	1. Simpulan Peserta didik dengan dibimbing dan difasilitasi guru membuat simpulan tentang pembuatan desain pola (<i>pattern design</i>) kemeja, serta pembuatan <i>pattern</i> kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> 2. Konfirmasi Guru menjelaskan kompetensi yang berhasil dicapai pada pembelajaran ini berdasarkan hasil simpulan dan jika belum tercapai maka guru menambahkan penjelasan 3. Refleksi Guru meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberi wawasan lebih pada peserta didik?. 4. Evaluasi Guru memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang bagaimana pembuatan desain pola (<i>pattern design</i>) kemeja, serta pembuatan <i>pattern</i> kemeja lengan panjang menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>. 5. Penutup Berdoa dan atau salam untuk menutup kegiatan pembelajaran.	20 menit

Pertemuan Kedua (7 jp x 45 menit = 315 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Menyiapkan siswa secara psikis (berdoa dan mengucapkan salam) dan fisik untuk mengikuti pelajaran 2. Memberikan motivasi belajar pada siswa 3. Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari 4. Menjelaskan tujuan pelajaran 5. Menyampaikan cakupan materi dan kejelasan uraian kegiatan sesuai silabus.	10 menit
Kegiatan Inti	1. Mengamati Peserta didik mengamati teknik <i>grading</i> pola kemeja lengan panjang, serta penataan marker pola kemeja lengan panjang Peserta didik mencatat apa saja yang belum diketahui tentang langkah-langkah tersebut. Guru menayangkan media video pembelajaran kepada peserta didik untuk mengamati media video pembelajaran pembuatan pola kemeja lengan panjang dengan CAD menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>, yaitu teknik <i>grading</i> pola kemeja lengan panjang, serta penataan marker pola kemeja lengan panjang 2. Menanya Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan tentang teknik <i>grading</i> pola kemeja lengan panjang, serta penataan marker pola kemeja lengan panjang Guru memberikan jawaban terhadap pertanyaan siswa tentang teknik <i>grading</i> pola kemeja lengan panjang, serta penataan marker pola kemeja lengan panjang 3. Mengumpulkan Informasi Peserta didik melakukan proses pembuatan <i>grading</i> pola kemeja lengan panjang, serta penataan marker pola kemeja lengan panjang. Guru meminta siswa untuk membuat pola kemeja lengan panjang serta drading pola menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> 4. Menalar Peserta didik dengan bimbingan guru, menggunakan data yang dikumpulkan sendiri atau data yang diberikan oleh guru, menjawab semua pertanyaan yang telah disusun pada saat mengamati. Guru memberikan umpan balik dari proses yang telah dilaksanakan. 5. Mengomunikasikan Peserta didik mengumpulkan hasil kerja yang telah dilakukan. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja.	285 menit

Kegiatan Penutup	6. Simpulan Peserta didik dengan dibimbing dan difasilitasi guru membuat simpulan tentang membuat pola kemeja lengan panjang, <i>pattern</i>, <i>grading</i> dan <i>marker</i> pola kemeja dengan menggunakan <i>software CAD Richpeace</i> 7. Konfirmasi Guru menjelaskan kompetensi yang berhasil dicapai pada pembelajaran ini berdasarkan hasil simpulan dan jika belum tercapai maka guru menambahkan penjelasan 8. Refleksi Guru meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberi wawasan lebih pada peserta didik?. 9. Evaluasi Guru memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang bagaimana membuat pola kemeja lengan panjang <i>pattern</i>, <i>grading</i> dan <i>marker</i> pola kemeja dengan menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>. 10. Tindak Lanjut Peserta didik diberi tugas membaca buku dan literatur lain yang berkaitan dengan pembuatan pola dan grading pola menggunakan <i>software CAD Richpeace</i>. 11. Penutup Berdoa dan atau salam untuk menutup kegiatan pembelajaran.	20 menit
-------------------------	--	----------

LAMPIRAN 3
SURAT IZIN PENELITIAN

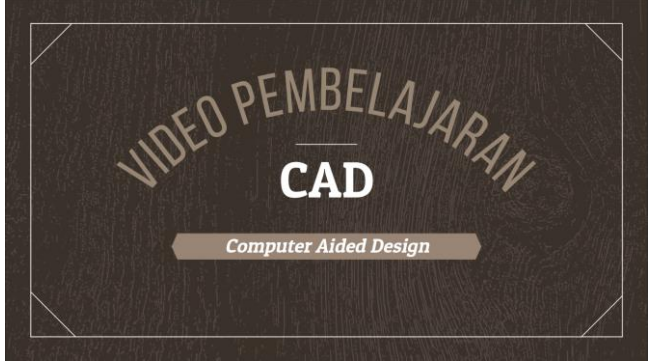
LAMPIRAN 4
INSTRUMEN
KELAYAKAN MATERI
DAN
KELAYAKAN MEDIA

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN VALIDASI

LAMPIRAN 6
INSTRUMEN
KELAYAKAN MEDIA
DARI PENDAPAT SISWA

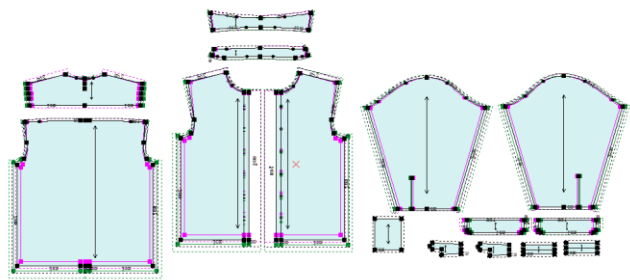
LAMPIRAN 7
STORY BOARD

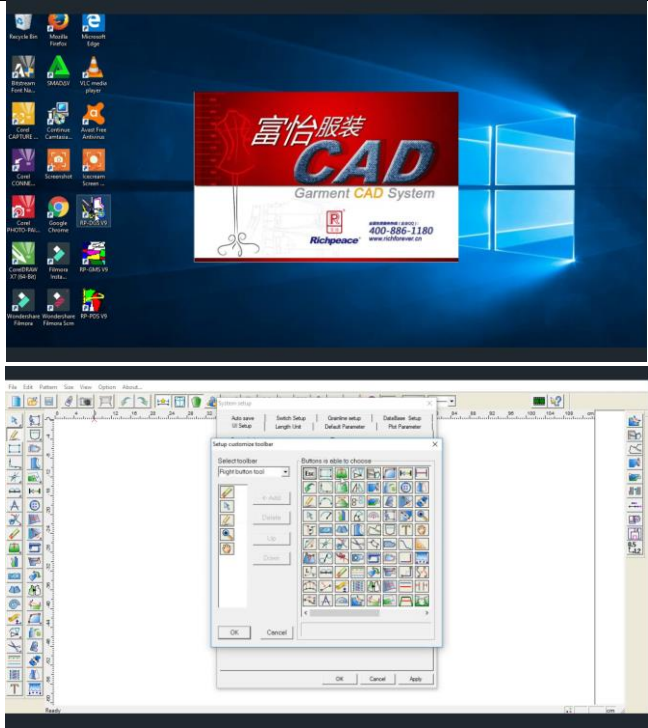
NO	ISI KONTEN	DURASI	NARASI	TAMPILAN
1	Pembukaan Video • Tutorial • Prodi, Fakultas. Univ • Judul	25 detik	Musik	 

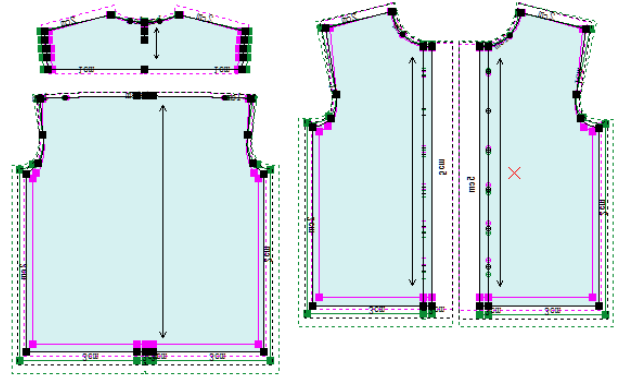
						
2	• KD • Tujuan Pembelajaran	14 detik	Musik		KOMPETENSI DASAR Kurikulum 2013 Kemdikbud : http://psmk.kemdikbud.go.id/kikd2017 Membuat pola kemeja secara digital dengan sistem grading	

				TUJUAN PEMBELAJARAN Siswa mampu membuat : - Desain Pola (<i>Pattern Design</i>) - Pola Jadi (<i>Finished Pattern</i>) - <i>Grading</i> Secara digital dengan <i>software Richpeace</i>
3	Pengantar Materi	1 menit	Kemeja lengan panjang merupakan salah satu atasan busana pria yang menggunakan kerah tegak dan bagian lengan terdapat manset. Dalam proses pembuatan kemeja, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah pembuatan pola kemeja. Pembuatan pola kemeja terdiri dari dua sistem pengerjaannya, yang pertama adalah pengerjaan secara manual. Untuk Pembuatan pola kemeja secara manual masih menggunakan tangan dengan alat seperti kertas pola, pensil, penggaris dan meteran. Kedua adalah pengerjaannya secara digital. Pembuatan pola kemeja secara digital, sudah menggunakan teknologi komputer dengan sebutan lain CAD atau (<i>Computer Aided Design</i>). Dengan CAD pembuatan pola kemeja dapat	

			menghasilkan pola dengan akurat sesuai ukuran dan tidak memakan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya. Sehingga dalam video ini, kita akan membahas tentang pembuatan pola kemeja <i>step by step</i> menggunakan salah satu <i>software</i> CAD, yaitu <i>Richpeace</i>.	
4	Desain Kemeja	5 detik	Musik	1 DESAIN POLA KEMEJA LENGAN PANJANG TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG 

5	Daftar Ukuran	5 detik	Musik	2 DAFTAR UKURAN STANDAR S M L POLA KEMEJA LENGAN PANJANG <table> <tr> <th>Ukuran</th> <th>S</th> <th>M</th> <th>L</th> </tr> <tr> <td>Lingkar Badan</td> <td>100</td> <td>106</td> <td>112</td> </tr> <tr> <td>Lebar Muka</td> <td>42</td> <td>45</td> <td>48</td> </tr> <tr> <td>Lebar Bahu</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Panjang Lengan Pendek</td> <td>24</td> <td>25</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Panjang Lengan Panjang</td> <td>58</td> <td>60</td> <td>62</td> </tr> <tr> <td>Lebar Tangan Bawah (Lengan Pendek)</td> <td>36</td> <td>38</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>Lebar Tangan Bawah (Lengan Panjang)</td> <td>22</td> <td>24</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Panjang Baju</td> <td>68</td> <td>70</td> <td>72</td> </tr> <tr> <td>Lingkar Leher</td> <td>39</td> <td>40</td> <td>41</td> </tr> <tr> <td>Kerung Lengan</td> <td>49</td> <td>51</td> <td>53</td> </tr> </table>	Ukuran	S	M	L	Lingkar Badan	100	106	112	Lebar Muka	42	45	48	Lebar Bahu	15	16	17	Panjang Lengan Pendek	24	25	26	Panjang Lengan Panjang	58	60	62	Lebar Tangan Bawah (Lengan Pendek)	36	38	40	Lebar Tangan Bawah (Lengan Panjang)	22	24	26	Panjang Baju	68	70	72	Lingkar Leher	39	40	41	Kerung Lengan	49	51	53
Ukuran	S	M	L																																													
Lingkar Badan	100	106	112																																													
Lebar Muka	42	45	48																																													
Lebar Bahu	15	16	17																																													
Panjang Lengan Pendek	24	25	26																																													
Panjang Lengan Panjang	58	60	62																																													
Lebar Tangan Bawah (Lengan Pendek)	36	38	40																																													
Lebar Tangan Bawah (Lengan Panjang)	22	24	26																																													
Panjang Baju	68	70	72																																													
Lingkar Leher	39	40	41																																													
Kerung Lengan	49	51	53																																													
6	Tujuan pembelajaran yang tercapai, hasil pola kemeja	5 detik	Musik																																													
7	Setting Dasar Pola Kemeja	2 menit 30 detik	Untuk memudahkan kita dalam membuat pola kemeja, maka kita harus men-setting dasar <i>software Richpeace</i>. - Pertama adalah membuka program <i>software Richpeace</i>. - Klik option dan pilih <i>system setup</i>, maka akan keluar tabel <i>system setup</i>. - Klik <i>length unit</i>, pilih <i>precision</i> untuk memilih besar toleransi dengan																																													

			ketepatan ukuran dua angka dibelakang koma. • Di unit, pilih cm dalam penggunaan satuan ukuran. • Klik <i>grainline setup</i> dan pada kotak <i>grainline fault direction</i>, pilih 2 way vertical. • Klik <i>ul setup</i>, klik <i>Def. Toolbar</i>, maka akan muncul <i>setup customize toolbar</i>. Disini kita bisa memilih ikon yang dibutuhkan atau tidak dibutuhkan. Untuk ikon yang dibutuhkan pilih salah satu ikon dan klik <i>add</i>. Untuk menghapus ikon yang tidak diperlukan adalah dalam <i>select toolbar</i> pilih salah satu ikon dan klik <i>delete</i>. • Setelah sudah di setting, klik ok.	
--	--	--	---	---

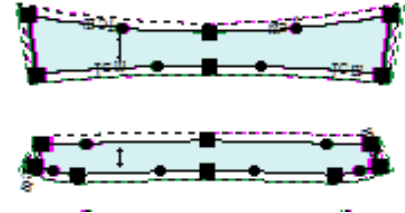
8	Pola Dasar Badan Kemeja	11 menit	- Klik <i>rectangle</i>, klik dan Tarik di bidang kosong, kemudian akan muncul tabel ukuran. - Isi tabel dengan lebar $\frac{1}{4} \times L$.Badan dan panjang kemeja. - Klik dibawah titik A sampai tanda X dan isi tabel turun 2 cm ke A1, klik kanan tarik garis lurus ke kanan. - A1 ke A2 turun 2 cm, dititik A tekan enter isi tabel kebawah minus hasil $\frac{1}{6} L$.Leher + 1, klik dititik A3. - A3 tarik garis lurus kekanan, klik isi tabel $\frac{1}{6} L$.Leher + 1,5 ketitik A4. - Titik A4 tarik garis lurus ke atas ke titik A5. - Buat garis A ke A4 dengan garis lengkung, klik A tarik garis, klik kanan tarik garis dan klik titik A4 klik kiri. - Klik <i>divider</i> untuk membagi garis A ke A4 menjadi 3 - Klik <i>intelegrnt pen</i>, tarik garis dari A3, ketitik kedua, kemudian ke A5 - Tekan enter dititik A1, isi tabel $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan ke titik B klik OK	
---	-------------------------	----------	--	---

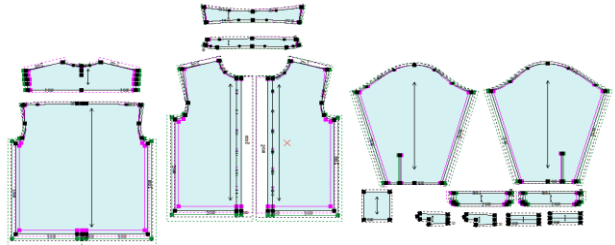
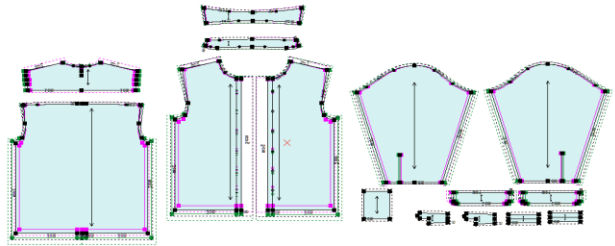
			• Titik B ke titik B1, $\frac{1}{2}$ lebar punggung + 1, klik OK • B1 tarik garis lurus ke atas ke garis A2 di titik B2 • Klik devider, klik di garis B1-B2. • Klik modify, di titik ke 2 tekan enter isi tabel 2,5 klik OK • Klik <i>intelephant pen</i>, klik kiri, klik kanan,, klik titik A5 ke titik B2. • Klik <i>compasses</i> buat kerung lengan dari B2 ke titik ke 2 klik 2 kali. Ke titik B3 klik 2 kali • Klik <i>modify</i> perbaiki kerung lengan. • Klik garis diatas titik B, naik 4 cm, ke kiri 7,5 cm, kebawah 13 cm, ke kiri 11 cm, dan membentuk saku. • Klik <i>modify</i>, tekan G, blok pola, klik kanan, klik kiri, kemudian cari posisi dan klik kiri. • Klik <i>eraser</i> dan hapus garis yang tidak diperlukan. • Klik <i>intelephant pen</i>, bikin garis bantu kerung ke titik B. • Dtitik A, tarik garis ke atas 4 cm dititik A1. • A1 ke A2 $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 1	
--	--	--	---	--

			• Dtitik B tekan enter da nisi tabel minus 0,5 cm • Tarik garis ke titik A2 • Klik digaris A2, isi tabel 0,5 cm • Arahkan ke A1, tekan enter, turun 2 cm ke titik A3 • Klik <i>modify</i>, perbaiki kerung leher • Klik <i>relevant/irrelevant</i>, sambungkan garis B yang terputus • Klik <i>divider</i>, bagi garis B menjadi 3 bagian • Klik <i>modify</i>, di titik kedua masuk 1 cm • Klik <i>compasses</i>, buat kerung lengan dari B 0,5, ke titik kedua, ke B1 • Perbaiki garis kerung lengan dengan <i>modify</i> • Klik <i>intelegent pen</i>, tekan enter di titik A3, turun 11 cm ke titik A4 • Titik A4 tarik garis ke B2 • B2 tekan enter, turun 0,5 cm • Tarik garis ke A4 • Klik kanan, klik <i>zoonin</i>, klik kanan • Klik <i>intelegent pen</i>, klik A4 ke titik A5 2cm • Klik D ke D1 2cm • Buat garis D1 ke A5 untuk lipit.	
--	--	--	--	--

			• Titik A3 ke titik A6 2 cm • Titik D ke titik D1 2cm • Buat garis dari D1 ke A6	
9	Pola lengan	10 menit	• Klik <i>rectangle</i>, buat persegi dengan lebar lingkaran kerung lengan – 2. Panjangnya yaitu panjang lengan – lebar manset • Klik <i>divider</i>, bagi 2 garis A B bertanda C • Klik <i>intelegant pen</i>, klik garis A, isi tabel $\frac{1}{2} A C - 1$ ke titik A1 • Dari titik A1 ke titik C • Garis titik B, isi tabel $\frac{1}{2} A C - 1$ ke titik B1 • Dari titik B1 ke titik C • Klik <i>divider</i>, bagi tiga garis A1-C dan B2-C • Klik <i>snip curve</i>, klik untuk memotong garis dititik A2 sehingga terpisah • Klik <i>divider</i>, bagi 2 garis A1 A2 dan beri tanda A3 • Klik <i>modify</i> dititik A3 tekan enter naik 0,5 cm • Titik B2, tekan enter naik 2, geser kanan 0,5 cm	

			• Klik <i>intelligent pen</i>, buat garis kerung lengan dari titik A1 ke A3 ke A4 ke C • Dari titik C ke titik B2 ke titik B1 • Dari titik D tarik garis ke C • Di titik D tekan enter ke D1, panjang manset + 4cm, turun 0,5 cm • Titik D ke D2 sama dengan titik D ke D1 • Buat garis dari titik D2 ke D ke D1 • Untuk membuat manset lengan, buat persegi dengan panjang x lebar manset • Klik A1 cm ke titik A2 1 cm • Klik B1, 1 cm ke titik B2 1 cm. • Buat persegi, lebar 13 cm dan panjang 4 cm • Tarik garis, bagi 2 bidang tersebut • Buat garis A ke B 2 cm • Dari titik B ke B1 13 cm, titik B ke C 2 cm, B1 ke A1 2.5 cm • Titik A1 ke A buat segitiga dari B1 ke C1 2,5 cm • Dari titik C1 ke titik C, kemudian dari titik C1 kekiri 4 cm buat garis ke C-C1	
--	--	--	--	--

10	Pola Kerah	5 menit	• Klik <i>intelephant pen</i>, buat persegi panjang $\frac{1}{2}$ lingkaran leher dan lebar 6 cm • Dari titik A turun 1 cm ke titik B tekan enter keluar 2, naik 1 cm • Dari titik C, naik 1 cm, buat garis ke titik D • Buat garis dari titik D ke B • Klik <i>modify</i>, perbaiki garis pola daun kerah • Klik <i>intelephant pen</i>, buat persegi panjang dengan lebar $\frac{1}{2}$ lingkaran leher dan panjang 4 cm • Klik <i>divider</i>, bagi 4 garis C D • Klik <i>intelephant pen</i>, dititik C tekan enter naik 1 cm • Tarik garis ke titik 4 • Dari titik ke 4, ke titik D tekan enter naik 1 cm • Dititik B, tekan enter ke kiri 1 cm, turun 0,5 cm • Kemudian gabungkan 2 titik tersebut sehingga membentuk pola kaki kerah • Klik kanan, klik <i>zoom in</i>, perbesar pola kaki kerah • Klik <i>modify</i> dan perbaiki garis pola kaki	
----	------------	---------	--	---

11	Finished Pattern		- Klik <i>forfex</i>, kemudian blok pola dengan sambil menekan <i>Shift</i> dan klik bidang pola. Jika sudah memblok semua bidang pola, maka klik kanan. - Untuk melanjutkan ke pola yang lain, klik kanan untuk mengubah tanda <i>forfex</i>, kemudian lanjutkan hingga terbentuk seluruh komponen pola kemeja lengan panjang.	
12	Grading	5 menit	- Klik <i>size</i>, pilih <i>edit size and measurement</i> - Tambah tabel S dan L - Klik <i>save</i>, beri nama <i>grading</i>, klik <i>save</i> dan klik OK - Klik <i>grade table</i>, klik di salah satu titik, dan masukkan angka <i>grading</i> sesuai dengan penjelasan ukuran dan pengisian angka <i>grading</i> sebelumnya. - Klik <i>equal X</i> untuk memunculkan garis grading - Klik dititik selanjutnya, da nisi ukuran di tabel dY, klik <i>equal Y</i> - Untuk mengcopy ukuran <i>grading</i>, klik <i>copy grading</i>, klik di titik yang dituju, klik <i>paste Y</i>	

			• Maka selanjutnya, kalian bisa mengisi tabel <i>grading</i> sesuai dengan ukuran ketetapan <i>grading</i>. • <i>Zoom in</i> bagian kerung lengan, dan dengan <i>modify</i> perbaiki garis <i>grading</i> kerung • Klik <i>add seam</i>, klik salah satu garis dan isi besar kampuh dan pilihan lipatan kampuh. • Lakukan kegiatan tersebut di seluruh sisi pola	
13	Hasil produk	10 menit		
	Penutup	5 detik		