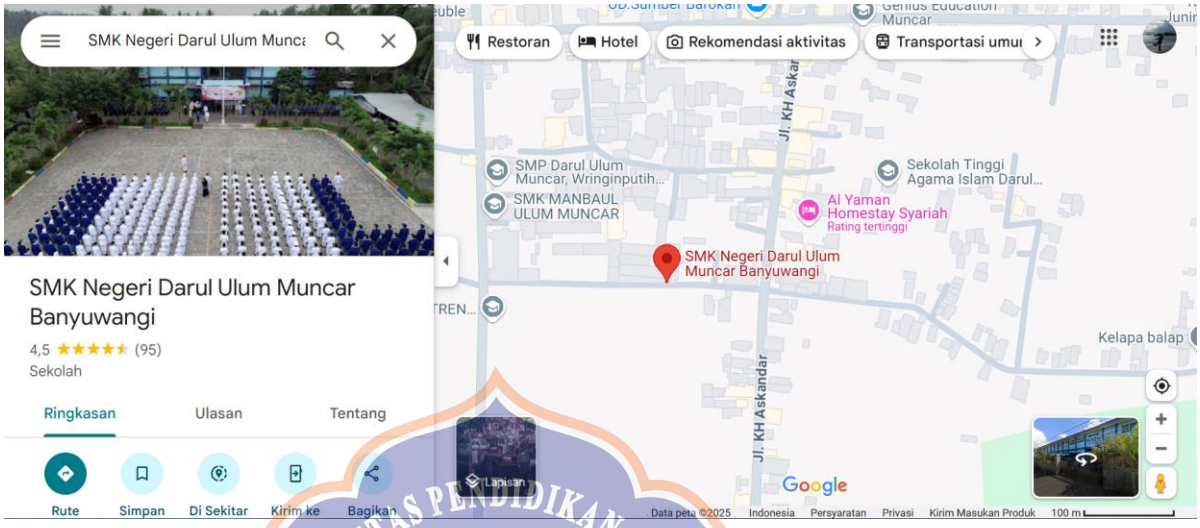
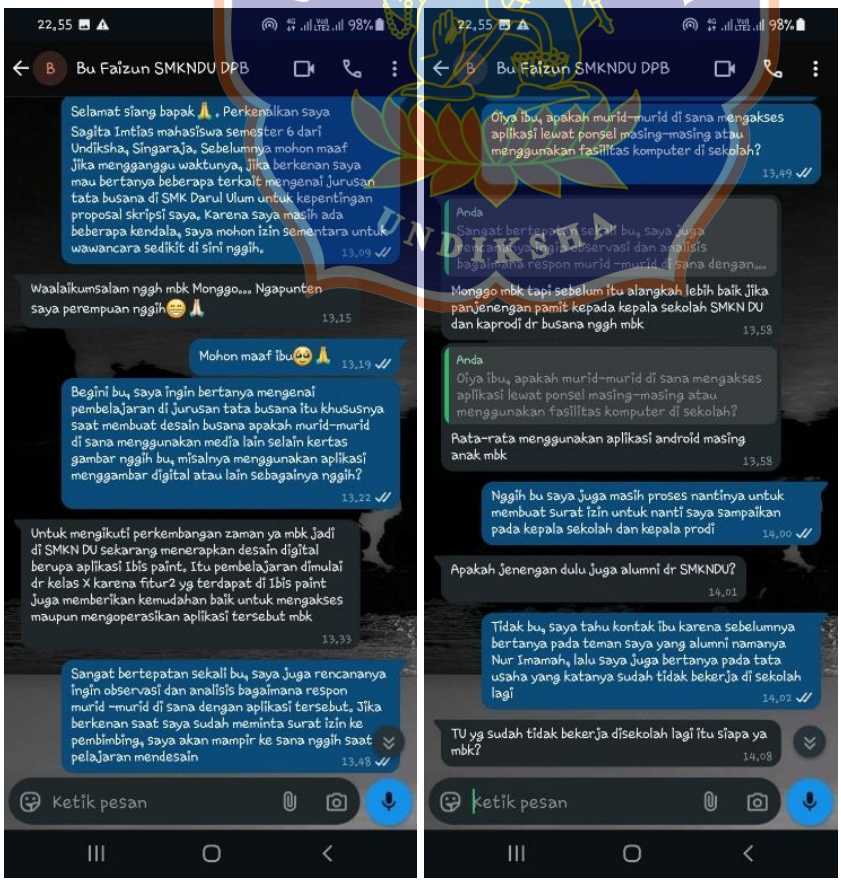
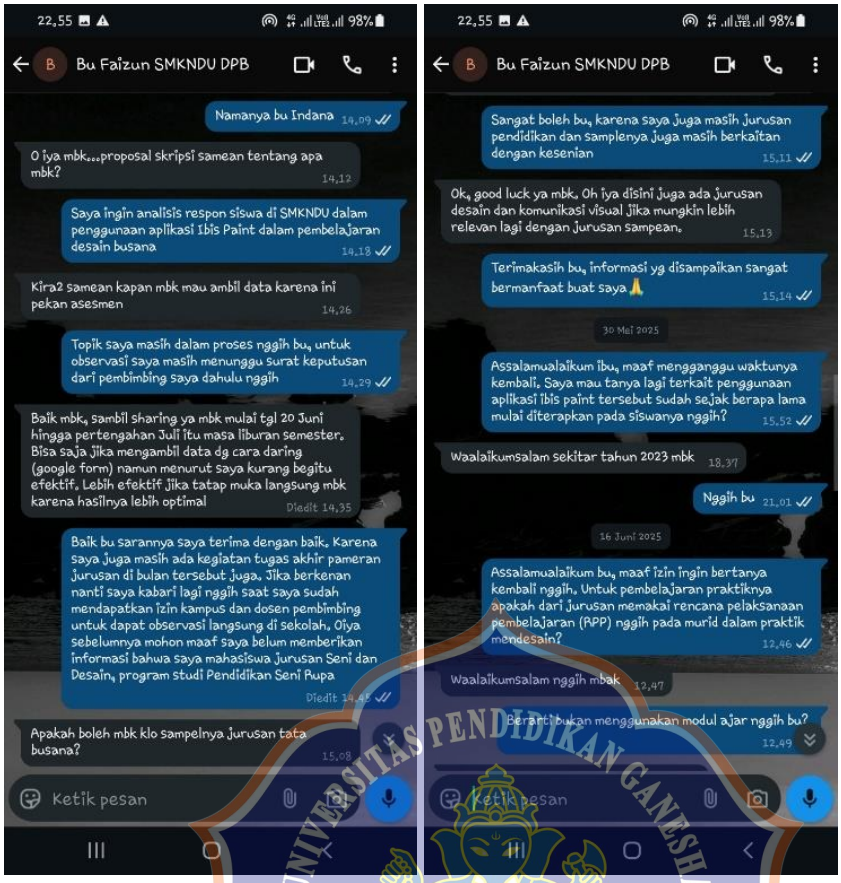
LAMPIRAN

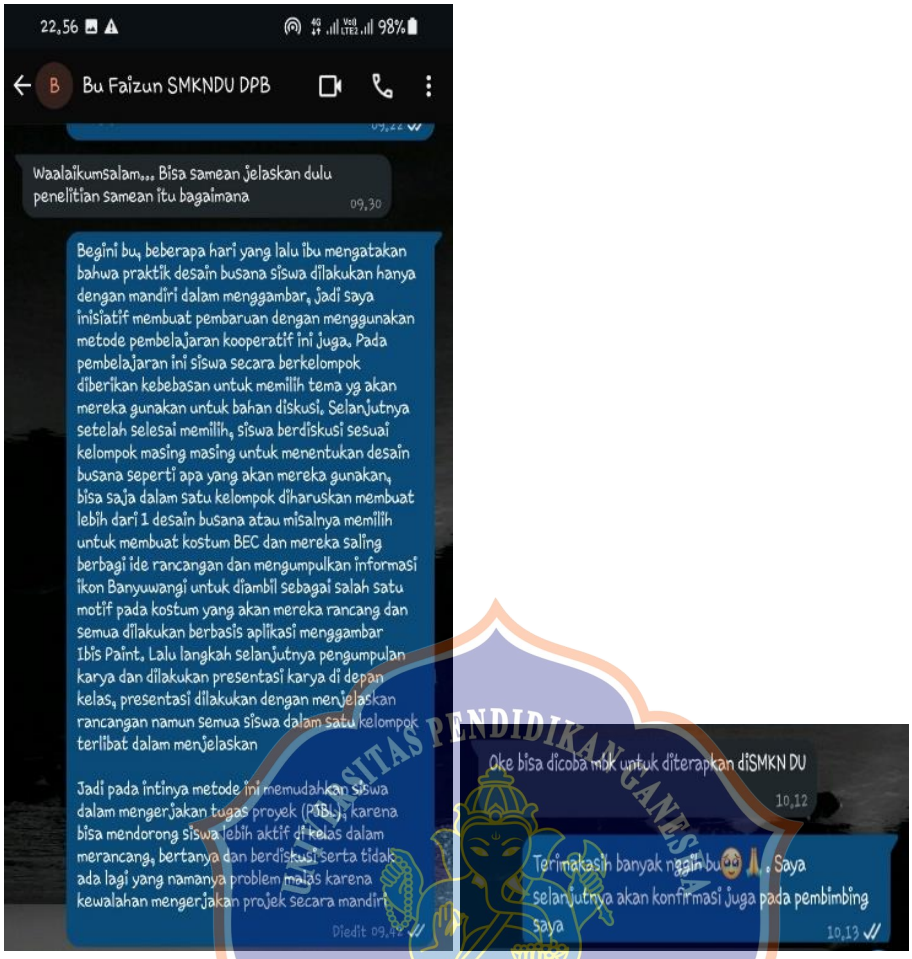
Lampiran 1 Peta Lokasi Penelitian



Lampiran 2 Tahap Wawancara Online




Bu Faizun SMKNDU DPB
Namanya bu Indana 14,09
O iya mbk,...proposal skripsi samean tentang apa mbk? 14,12
Saya ingin analisis respon siswa di SMKNDU dalam penggunaan aplikasi Ibis Paint dalam pembelajaran desain busana 14,18
Kira2 samean kapan mbk mau ambil data karena ini pekan asesmen 14,26
Topik saya masih dalam proses nggih bu, untuk observasi saya masih menunggu surat keputusan dari pembimbing saya dahulu nggih 14,29
Baik mbk, sambil sharing ya mbk mulai tgl 20 Juni hingga pertengahan Juli itu masa liburan semester. Bisa saja jika mengambil data dg cara daring (google form) namun menurut saya kurang begitu efektif. Lebih efektif jika tatap muka langsung mbk karena hasilnya lebih optimal Diedit 14,35
Baik bu sarannya saya terima dengan baik. Karena saya juga masih ada kegiatan tugas akhir pameran jurusan di bulan tersebut juga. Jika berkenan nanti saya kabari lagi nggih saat saya sudah mendapatkan izin kampus dan dosen pembimbing untuk dapat observasi langsung di sekolah. Oiya sebelumnya mohon maaf saya belum memberikan informasi bahwa saya mahasiswa jurusan Seni dan Desain, program studi Pendidikan Seni Rupa Diedit 14,45
Apakah boleh mbk klo sampelnya jurusan tata busana? 15,08
Ketik pesan
Bu Faizun SMKNDU DPB
Sangat boleh bu, karena saya juga masih jurusan pendidikan dan samplenya juga masih berkaitan dengan kesenian 15,11
Ok, good luck ya mbk. Oh iya disini juga ada jurusan desain dan komunikasi visual Jika mungkin lebih relevan lagi dengan jurusan sampean. 15,13
Terimakasih bu, informasi yg disampaikan sangat bermanfaat buat saya 🙏 15,14
30 Mei 2025
Assalamualaikum ibu, maaf mengganggu waktunya kembali. Saya mau tanya lagi terkait penggunaan aplikasi ibis paint tersebut sudah sejak berapa lama mulai diterapkan pada siswanya nggih? 15,52
Waalaikumsalam sekitar tahun 2023 mbk 18,37
Nggih bu 21,01
16 Juni 2025
Assalamualaikum bu, maaf izin ingin bertanya kembali nggih. Untuk pembelajaran praktiknya apakah dari jurusan memakai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) nggih pada murid dalam praktik mendesain? 12,46
Waalaikumsalam nggih mbak 12,47
Berarti bukan menggunakan modul ajar nggih bu? 12,49
Ketik pesan
Bu Faizun SMKNDU DPB
RPP ada modul ajar ada mbk Diedit 12,50
Kita buat perangkat pembelajaran itu lebih kompleks didalamnya jg ada modul ajar 12,51
Begitu nggih bu, baiklah 12,52
Apakah setiap praktik, para guru juga memberikan demonstrasi terlebih dahulu kepada murid nggih bu? 13,27
Tergantung mbk pakai model pembelajaran dan pendekatan apa 14,40
Demonstrasi langsung begitu bu di aplikasinya, seperti langsung memberikan cara menggambar di aplikasi sebelum murid lainnya mencoba aplikasi 14,42
Biasanya dikasih materi tentang tools2 dan kegunaan dulu kemudian ditayangkan video tutorial Diedit 15,01
Berarti menggunakan pendekatan digital based learning aja nggih bu? Video tutorialnya juga mengambil dari referensi internet ataukah dari pihak guru secara khusus memberikannya? 15,08
Ada yang take sendiri ada yang ambil dari YouTube mbk 15,11
Kalau pribadi belum mengenal digital base learning mbk setau saya pjbl dan PBL untuk video tutorial itu masuk ke fasilitas dan media yang digunakan Diedit 15,12
Ketik pesan
Bu Faizun SMKNDU DPB
Berarti apakah pernah menggunakan metode kerja kelompok nggih bu untuk mengerjakan 1 desain busana? 17,41
Biasanya sendiri2 mbk 18,04
19 Juni 2025
Assalamualaikum ibu, apakah saya bisa meminta isi RPP dan modul ajar yg digunakan untuk anak kelas 10?
Kalau saya diizinkan, saya ingin membuat metode baru untuk pembelajaran dengan kooperatif tipe group investigation yg bisa dimasukkan juga pada RPP di sana bu, mengingat metode ini belum dipakai di sana, karena kata ibu masih menggunakan metode individu dalam desain busana.
Jika saya sudah diizinkan, saya akan buat jadwal wawancara langsung ke sana bu 11,19
20 Juni 2025
Assalamualaikum ibu Faiz, maaf sebelumnya saya mau meluruskan, maaf saya kemarin terburu-buru untuk meminta file RPP padahal saya belum memiliki surat izin untuk observasi.
Selanjutnya setelah saya melakukan riset dan wawancara dengan ibu, saya memiliki topik penelitian "Penerapan Metode Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Ibis Paint Bagi Pembelajaran Praktik Desain Busana di SMKN Darul Ulum", mengingat saya jauh dari lokasi penelitian, untuk itu saya ingin konfirmasi kepada ibu terlebih dahulu, apakah topik penelitian saya memungkinkan untuk dilakukan di SMKN Darul Ulum nggih?. Jika diberikan izin selanjutnya saya akan melakukan observasi lebih lanjut dengan melakukan kunjunga bu 🙏
Ketik pesan


22,56
98%
Bu Faizun SMKNDU DPB
Waalaikumsalam,,, Bisa samean jelaskan dulu penelitian samean itu bagaimana
09,30
Begini bu, beberapa hari yang lalu ibu mengatakan bahwa praktik desain busana siswa dilakukan hanya dengan mandiri dalam menggambar, jadi saya inisiatif membuat pembaruan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif ini juga. Pada pembelajaran ini siswa secara berkelompok diberikan kebebasan untuk memilih tema yg akan mereka gunakan untuk bahan diskusi. Selanjutnya setelah selesai memilih, siswa berdiskusi sesuai kelompok masing masing untuk menentukan desain busana seperti apa yang akan mereka gunakan, bisa saja dalam satu kelompok diharuskan membuat lebih dari 1 desain busana atau misalnya memilih untuk membuat kostum BEC dan mereka saling berbagi ide rancangan dan mengumpulkan informasi ikon Banyuwangi untuk diambil sebagai salah satu motif pada kostum yang akan mereka rancang dan semua dilakukan berbasis aplikasi menggambar Ibis Paint, Lalu langkah selanjutnya pengumpulan karya dan dilakukan presentasi karya di depan kelas, presentasi dilakukan dengan menjelaskan rancangan namun semua siswa dalam satu kelompok terlibat dalam menjelaskan
Jadi pada intinya metode ini memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas proyek (PjBL), karena bisa mendorong siswa lebih aktif di kelas dalam merancang, bertanya dan berdiskusi serta tidak ada lagi yang namanya problem malas karena kewalahan mengerjakan projek secara mandiri
Diedit 09,42
Oke bisa dicoba mbk untuk diterapkan diSMKN DU
10,12
Terimakasih banyak nggih bu, Saya selanjutnya akan konfirmasi juga pada pembimbing saya
10,13

Lampiran 3 Tahap Wawancara Offline





Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penelitian

Kelompok : 1
Tema : Modest Fashion
Anggota :

- Salsabila Ramadhan(presentasi)
- Rintan Aulia (referensi motif)
- Nur Ningsih (sketsa)
- Rima Dwi Lestari (pewarnaan)
- Rihhadatul Aisy Azzahra (referensi)



Deskripsi Desain Busana :

Pakaian ini mengusung konsep Modest fashion dengan sentuhan desain yang sangat terstruktur dan feminin. Kombinasi warna monokrom (hitam dan putih) memberikan kesan profesional namun tetap mewah dengan detail motifnya.

1. Atasan (Top) Kemeja Dasar: Menggunakan kemeja putih berlengan panjang dengan kerah klasik yang tajam. Bagian ujung lengan (cuffs) memiliki detail bordir floral halus yang senada dengan motif utama. Potongannya mengikuti lekuk tubuh (fit body) dengan detail kancing samping dan desain peplum pendek di bagian pinggul yang memberikan volume elegan.
2. Bawahan (Bottom) Celana Flare (High-Waisted): Celana panjang berwarna hitam dengan potongan high-waist yang memperpanjang siluet kaki.
3. Motif dan Detail Bordir Floral: Di seluruh bagian hitam (korset dan celana) terdapat motif bordir bunga dan sulur yang halus. Motif ini menyebar secara vertikal dari pinggang hingga ke ujung celana, menciptakan alur visual yang konsisten.

Pakaian ini sangat cocok untuk acara formal, fashion show, atau pertemuan bisnis kelas atas di mana pemakainya ingin menunjukkan sisi otoritas sekaligus keanggunan seni desain fashion

Kelompok : 2
Tema : Mix and Match
Anggota :

- Yosita Maharani (presentasi)
- Vina Faridhadhotul A (referensi motif)
- Rachel Salsabila putri (referensi)
- Sindy Amelia (pewarnaan)
- Shevayu Noer L.K (sketsa)



Deskripsi Desain Busana :

model mix and match adalah trend fashion yang berfokus pada kreatifitas memadukan berbagai item pakaian yang berbeda,baik dari segi gaya,era,maupun merek untuk menciptakan tampilan baru yang unik, personal,dan stylish. trend ini melibatkan kombinasi antara pakaian lama/bekas(thrift) dengan barang high-and atau modern,menjadikannya bentuk ekspresi diri yang hemat dan berkelanjutan.

1. Elemen santai kaos oblong dengan warna coklat natural yang menjadi tren fashion masa kini
2. Celana jeans berwarna biru yang menjadi kombinasi busana era dahulu namun masih cocok untuk tren masa kini
3. Blezer berwarna merah agar terlihat formal namun bisa digunakan saat santai

Busana ini cocok digunakan pada acara formal seperti kegiatan kampus atau kegiatan santai lainnya.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Kelompok : 3
Tema : Urban Street Style
Anggota :

- Putri Wulan Dhari (sketsa)
- Vitri Ayu Lutviana (pewarnaan)
- Silvi Dwi Sagita (referensi)
- Safa Okta (referensi motif)
- Shiva Auliya (presentasi)



Deskripsi Desain Busana :

Urban street style adalah gaya busana kasual yang lahir dari budaya perkotaan, berfokus pada kenyamanan, ekspresi diri, dan individualitas. Gaya ini menggabungkan elemen hip hop, skateboard, punk, dan sportswear, menciptakan penampilan yang dinamis, trendi, dan seringkali menggunakan siluet longgar (oversized) serta teknik layering.

1. Terinspirasi dari budaya pop dan subkultur
2. Elemen Utama yaitu, Siluet longgar (oversized), pakaian berlapis (layering), dan aksesoris mencolok.
3. Motif menggunakan Truntum, Kata "Truntum" berasal dari bahasa Jawa tumaruntum, yang berarti tumbuh kembali, bersemi kembali, atau selalu bersemi. Motif ini sering digambarkan sebagai kumpulan bintang-bintang kecil atau kuntum bunga melati yang bertaburan di langit malam.

Gaya ini terus berkembang, seringkali menjembatani mode jalanan dengan high-fashion. Tren ini menonjolkan kombinasi pakaian kasual yang tidak konvensional, menjadikannya perpaduan antara kepribadian dan gaya hidup modern.

Kelompok : 4
Tema : Wedding Fashion
Anggota :

- Wulan Miza Karmila (presentasi)
- Siti Nur Umairoh (referensi motif)
- Sava Ayu Natasya (referensi)
- Nuril Rima Doni R. (presentasi)
- Zahra Fauziah (pewarnaan)
- Putri Regina W. (sketsa)



Deskripsi Desain Busana :

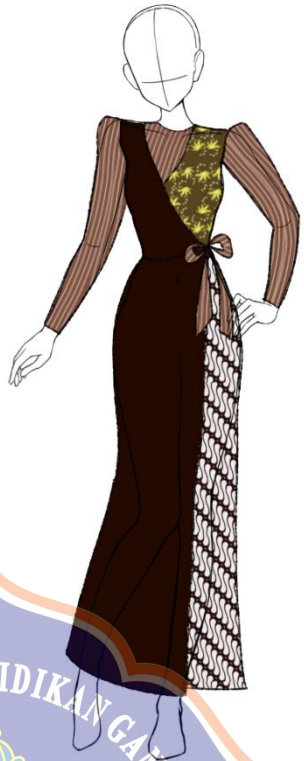
Wedding Fashion atau busana pengantin adalah seni dalam memilih dan merancang pakaian serta aksesoris
untuk digunakan pada acara pernikahan. Tujuannya tidak hanya agar terlihat cantik dan tampan, tetapi juga
agar pengantin merasa nyaman, percaya diri, dan menjadi pusat perhatian di hari yang spesial tersebut.

1. Menggunakan gaya modern ballgown untuk wanita dan setelan jas untuk pria
2. pemilihan warna juga memiliki makna, warna putih pada busana wanita yang melambangkan kesucian dan pada jas pria warna hitam melambangkan kekuatan
3. Pemilihan mahkota sebagai aksesoris agar terlihat lebih elegan dan mewah

Saat ini, tren wedding fashion semakin berkembang dengan konsep yang lebih modern dan praktis. Banyak
pengantin yang menyukai gaya minimalis dengan desain yang simpel namun tetap terlihat mahal. Intinya, memilih busana pernikahan harus disesuaikan dengan tema acara, bentuk tubuh, dan kepribadian agar pengantin merasa bahagia dan percaya diri sepanjang acara.

Kelompok : 5
Tema : Budaya Daerah
Anggota :

- Selsilia Varera (presentasi)
- Shaffa Fitria Nabil (referensi motif)
- Putri Wulandari (referensi)
- Zahra Aulia Mecca (pewarnaan)
- Zivana Dwi Aprilia P (sketsa)



Deskripsi Desain Busana :

Desain busana ini merupakan kebaya modern yang memadukan beberapa motif batik khas Jawa dengan sentuhan kontemporer. Motif utama yang digunakan adalah Parang pada bagian bawah (rok/jarik), motif floral/bunga pada bagian selempang atas, serta motif garis (lurik) pada bagian lengan. Perpaduan ini menciptakan tampilan yang elegan, anggun, dan tetap mempertahankan nilai budaya tradisional.

1. Motif Parang (bagian bawah/rok) melambangkan kekuatan, keteguhan, dan semangat yang tidak pernah putus. Pola garis diagonal yang berulang menggambarkan perjalanan hidup yang terus berjalan maju. Dalam desain ini, motif parang memberikan kesan tegas dan berkarakter pada pemakainya.
2. Motif Floral / Bunga (bagian atas/selempang) Motif bunga melambangkan keindahan, kelembutan, dan keanggunan wanita. Selain itu, motif ini juga mencerminkan pertumbuhan dan harapan. Penggunaan motif floral pada bagian atas memberikan keseimbangan visual sekaligus menambah kesan mewah dan feminin.
3. Motif Garis / Lurik (bagian lengan) Motif lurik identik dengan kesederhanaan, keseimbangan, dan kerendahan hati. Garis-garis vertikal pada lengan memberikan efek tubuh terlihat lebih jenjang serta memperkuat kesan rapi dan modern.

Perpaduan tersebut mencerminkan sosok wanita yang kuat, anggun, dan tetap rendah hati, sehingga menjadikan busana ini tidak hanya indah secara visual tetapi juga kaya akan makna filosofi.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
INDIKSHA

Kelompok : 6
Tema : Kostum dan Karakter
Anggota :

- Tata Azwaliya O (presentasi)
- Rosida Natasya (referensi motif)
- Nova Eliza (referensi)
- Wulan Maulidia T (pewarnaan)
- Shelyna Gamara F (sketsa)



Deskripsi Desain Busana :

Busana yang dikenakan Sangat mencolok dan elegan, didominasi warna hitam dan kuning keemasan seperti warna lebah. Bagian atas gaunnya berbentuk korset dengan motif garis garis hitam-kuning. Roknya panjang dan berlapis, bagian luar berwarna emas mengilap, sementara bagian dalam berwarna hitam dengan efek berkilau seperti bintang.

Di bagian pinggang terdapat hiasan berbentuk bunga kecil yang memperindah tampilan. Ia juga memakai sepatu hak tinggi runcing berwarna senada, dengan detail kecil menyerupai lebah di bagian depan. Secara keseluruhan, desain karakter ini menggabungkan unsur alam (lebah) dengan gaya gaun mewah, sehingga terlihat anggun, unik, dan seperti makhluk dari dunia dongeng.

Kelompok : 7
Tema : Eco-Friendly
Anggota :

- Savira septia Fitriani (sketsa dan pewarnaan)
- Reva alin Arista (proporsi model)
- Nila faizatun jannah (sketsa dan pewarnaan)
- Rita Febrianti (motif)
- Wulan satiya ningtias (motif)



Deskripsi Desain Busana :

Desain baju dari bahan burlap (karung goni) mengusung konsep eco-friendly yang memadukan keunikan tekstur alami dengan kepedulian terhadap lingkungan. Burlap dikenal sebagai bahan yang terbuat dari serat alami seperti rami atau jute, sehingga mudah terurai dan ramah lingkungan. Dalam desain ini, tekstur kasar khas burlap justru menjadi nilai estetika utama yang memberikan kesan rustic, alami, dan berbeda dari bahan kain pada umumnya. Baju ini biasanya dirancang dengan potongan sederhana namun tetap stylish, seperti model loose fit, dress santai, atau outerwear. Selain itu, desain ini juga sering dihias dengan sentuhan kreatif seperti bordir tangan, lukisan eco-print, atau tambahan aksen dari bahan daur ulang lainnya. Dengan memanfaatkan burlap, desain baju ini tidak hanya unik dan artistik, tetapi juga mendukung gaya hidup berkelanjutan dengan mengurangi limbah tekstil dan penggunaan bahan sintetis.

1. Kain putih yang cocok digunakan sebagai lapisan antara lain katun (cotton), karena bahannya lembut, menyerap keringat, dan adem di kulit. Selain itu, bisa juga menggunakan kain rayon atau linen halus yang tetap sejalan dengan konsep eco-friendly. Fungsi kain putih dalaman ini memberikan kenyamanan saat dipakai, melindungi kulit dari gesekan kasar burlap
2. Burlap adalah jenis kain yang terbuat dari serat alami, biasanya dari tanaman jute (rami). Kain ini sering dikenal sebagai kain karung goni. Ciri-ciri burlap, Tekstur kasar dan agak kaku Warna alami cokelat muda atau krem, Seratnya terlihat jelas (tidak halus seperti katun) Kuat dan tahan lama

Ramah lingkungan (eco-friendly) karena berasal dari serat alami dan mudah terurai. Bisa didaur ulang dan digunakan kembali, Memberikan kesan natural, rustic, dan unik pada desain

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 688 /UN48.7.1/ TA.00.03/2026 13 Maret 2026
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Kepala SMK Negeri Darul Ulum Muncar
di Banyuwangi

Dalam rangka penyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin :

Nama	:	Sagita Imtias Rahmani
NIM	:	2212031013
Jurusan	:	Seni dan Desain
Program Studi	:	Pendidikan Seni Rupa
Jenjang	:	S1
Tahun Akademik	:	2025/2026
Judul	:	Penerapan Metode Cooperative Tipe Group Investigation Melalui Aplikasi Ibis Paint X Bagi Pembelajaran Desain Busana Kelas X Di Smkn Darul Ulum Muncar

Demikian kami sampaikan permohonan ini, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
NIP. 198104192006042002

Tembusan :
1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi Pendidikan Seni Rupa
3. Sub Bagian Akademik FBS

Balai Sertifikasi Elektronik

Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia


SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi
PERENCANAAN PEMBELAJARAN
DEEP LEARNING
Dasar-Dasar Busana
Prepared By:
Anita Tristiana
NIP.
Fase : E
Kelas : X
Kurikulum Merdeka
MERDEKA BELAJAR
Merdeka Mengajar
Semester Ganjil
Tahun Pelajaran 2025/2026
smkndarululummuncar
www. smkndu-muncar.sch.id

LEMBAR PENGESAHAN

Perangkat ajar ini disusun sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran untuk:

Mata Pelajaran : Dasar –Dasar Busana

Fase : E

Kelas : X

Mengetahui
Waka Bidang Kurikulum

Irvan Agung Nugroho, M.Pd., Gr.
NIP. 19881125 202221 1 014

Banyuwangi, 05 Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

Anita Tristiana, S.Pd
NIP. 198309132025212048

Mengesahkan
Kepala Sekolah,

Dr. UMAR SAID, M.Pd.
NIP. 19660307 199412 1 005

1. **Umum**

1.1. Identitas Modul

a. Nama Penyusun :
b. Sekolah : SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi
c. Kelas / Fase : X /E
d. Materi Pokok : Analisis tren dan selera pasar, menyusun sumber ide
e. Pertemuan Ke- : 1 sampai dengan 6
f. Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit (6 Kali Pertemuan @ 2 JP x 45 Menit)

1.2. Kompetensi Awal

1. Pengetahuan Dasar
Memahami pengertian dasar desain busana
Mengetahui unsur dan prinsip desain (garis, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, dll.)
Mengenal jenis-jenis busana (kasual, formal, pesta, dll.)
Memahami pengertian sederhana tentang tren dan pasar.

Komponen Perencanaan Pembelajaran	
Identifikasi Desain Pembelajaran	**Dimensi Profil Lulusan:** Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran [√] DPL 1 Keimanan & Ketaqwaan terhadapa Tuhan YME [√] DPL 5 Kolaborasi [√] DPL 2 Kewargaan [√] DPL 6 Kemandirian [√] DPL 3 Penalaran Kritis [√] DPL 7 Kesehatan [√] DPL 4 Kreativitas [√] DPL 8 Komunikasi **Capaian Pembelajaran :** Menerapkan Eksplorasi gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan tren

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	, sumber ide , kolase dan desain busana sesuai tema , serta aplikasi penunjsng desain busana serta penggambaran digital untuk menciptakan desain yang selaras dengan tren dan selera pasa **Tujuan Pembelajaran** : Mengalisis tren dan selera pasar, menyusun sumber ide
	Praktik Pedagogis: Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)
	Kemitraan Pembelajaran (opsional): 1. Kemitraan Antar Guru Lintas Mata Pelajaran Desain Busana + Kewirausahaan Siswa menganalisis tren pasar lalu menyusun ide produk busana yang memiliki nilai jual. Desain Busana + Seni Budaya Mengkaji inspirasi desain dari budaya lokal (batik, tenun, motif tradisional). Desain Busana + Bahasa Indonesia Menyusun laporan hasil analisis tren dan presentasi ide desain secara lisan/tertulis. 2 Kolaborasi dengan Komunitas Mengundang komunitas fashion lokal untuk berbagi tren terkini Kunjungan ke komunitas perajin (batik, tenun, bordir) Workshop membuat moodboard atau eksplorasi sumber ide
	Lingkungan Pembelajaran: 1. Budaya Belajar • Lingkungan belajar dibangun untuk menciptakan suasana yang aman, nyaman, inklusif, dan saling memuliakan, melalui: • Saling menghargai pendapat, ide, dan karya teman tanpa merendahkan • Keberanian berekspresi, siswa didorong menyampaikan ide desain tanpa takut salah • Kolaboratif, siswa terbiasa bekerja sama dalam diskusi dan proyek • Disiplin dan tanggung jawab, menyelesaikan tugas analisis tren dan desain tepat waktu • Apresiatif, memberikan umpan balik positif dan konstruktif terhadap karya • Terbuka terhadap keberagaman, menghargai perbedaan selera, budaya, dan gaya busana • Berpikir kritis dan kreatif, mendorong siswa menganalisis tren secara logis dan inovatif 2. Ruang Fisik • Pengaturan ruang kelas/lab praktik yang mendukung pembelajaran aktif: • Tata ruang fleksibel, meja dapat diatur berkelompok untuk diskusi dan

kerja proyek

- Sudut inspirasi (inspiration corner):
- Berisi majalah fashion, kain, contoh motif, dan hasil karya siswa
- Papan display karya:
- Untuk menampilkan moodboard, analisis tren, dan desain siswa
- Area praktik/desain:
- Dilengkapi alat gambar, kertas desain, dan bahan kolase
- Lingkungan yang bersih, rapi, dan nyaman:
- Mendukung konsentrasi dan kreativitas siswa
- Akses ke sumber nyata:
- Jika memungkinkan, kunjungan ke pasar, butik, atau lingkungan sekitar sebagai sumber belajar

Pemanfaatan Digital (opsional):

. Platform Pembelajaran (Kolaboratif & Terstruktur)

1. Menggunakan Google Classroom atau Moodle
2. Kegiatan:
3. Upload materi tren fashion dan selera pasar
4. Penugasan analisis target market
5. Diskusi kelompok secara daring
6. Manfaat: memudahkan kolaborasi dan pengelolaan tugas secara sistematis.

Langkah-langkah Pembelajaran

(Pengalaman Belajar

Pada tahap ini, peserta didik aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam suasana yang saling memuliakan. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar dapat dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan.

Memahami (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

.

A. Pendahuluan (15')	**Bekesadaran, Bermakna, Menggembirakan**

Persiapan Orientasi .

1) Guru memberi salam dan menyapa peserta didik dan dijawab oleh peserta didik.
2) Mengkondisikan peserta didik (kerapihan kelas dan pakaian).
3) Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum melakukan pembelajaran
5) Guru memeriksa kehadiran peserta didik
6) Guru dan peserta didik melakukan icebreaking. (pembelajaran menggemberikan

Apersepsi

7) Guru mengingatkan kembali tentang materi yang dipelajari sebelumnya .
8) Guru memberikan asesmen diagnostik (terlampir)
9) Menampilkan contoh modd board.

Motivasi

9) Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung
10) Mengajuikan pertanyaan pemantik sebagai berikut :

◇ Pertanyaan Pemantik Analisis Tren

- Dari mana kita bisa mengetahui tren busana yang sedang berkembang saat ini?
- Bagaimana cara membedakan tren yang bersifat sementara dengan tren yang bertahan lama?
- Apa saja faktor yang memengaruhi munculnya tren fashion (misalnya budaya, media sosial, tokoh publik)?

◇ Pertanyaan Pemantik Analisis Selera Pasar

- Jika kalian ingin mendesain busana untuk remaja, seperti apa ciri-ciri desain yang sesuai dengan selera mereka?
- Mengapa penting memahami target pasar sebelum membuat desain busana?
- Bagaimana cara mengetahui kebutuhan dan keinginan konsumen dalam bidang fashion?

◇ Pertanyaan Pemantik Menyusun Sumber Ide

- Dari mana saja seorang desainer bisa mendapatkan ide dalam membuat desain busana?
- Bagaimana cara mengembangkan ide sederhana menjadi konsep desain yang menarik?
- Mengapa moodboard penting dalam proses penyusunan sumber ide?

B. Inti		**Bermakna , Menggembirakan**	
Memahami	:	**Aktifitas Guru**	**Aktifitas Siswa**
Orirentasi Terhadap Masalah		• Guru membuka pembelajaran dengan menampilkan contoh desain busana terkini (fashion show, media sosial, majalah) • Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait tren dan selera pasar • Guru menyajikan studi kasus tentang kegagalan desain karena tidak sesuai tren pasar • Guru mengarahkan siswa	• Siswa mengamati contoh desain busana yang ditampilkan(*Meaningful Learning (mengaitkan dengan kehidupan nyata)* • Siswa menjawab dan mengemukakan pendapat berdasarkan pengamatan(*Critical Thinking berpikir kritis)*

	untuk menemukan masalah utama terkait pentingnya analisis tren		• Siswa menyimak dan mulai mengidentifikasi permasalahan(*Problem Solving (pemecahan masalah)* • Siswa berdiskusi untuk merumuskan masalah secara sederhana(*Critical & Analytical Thinking*)
Pengorganisasian Peserta Didik	• Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil • Guru memberikan arahan tentang proyek yang akan dilakukan (analisis tren → sumber ide desain) • Guru memfasilitasi diskusi awal terkait tren yang sedang berkembang • Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		• Siswa membentuk kelompok dan mulai berkolaborasi(*Collaborative Learning (kolaboratif)* • Siswa memahami tugas proyek dan mulai menggali ide awal(*Active Engagement (keterlibatan aktif)* • Siswa berdiskusi tentang tren warna, model, bahan, dan target pasar*(Meaningful & Collaborative Learning)* • Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi atau proyek(*Inquiry Learning (rasa ingin tahu)*

Mengaplikasi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)

Mengaplikasika		**Aktifitas Guru**	**Aktifitas Siswa**
Pembimbingan Penyelidikan Individu / Kelompok	:	• Guru memberikan arahan teknis terkait kegiatan penyelidikan (cara mencari data tren dan selera pasar) • Guru membimbing siswa dalam menentukan fokus	• Siswa menyimak dan memahami langkah-langkah penyelidikan *Meaningful Learning*(• Siswa menentukan fokus analisis dalam

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA UNDIKSHA

			analisis (tren warna, bahan, model, target pasar) • Guru memfasilitasi siswa dalam mencari sumber informasi (media sosial, majalah, marketplace, observasi lingkungan) • Guru memantau dan memberikan bimbingan selama proses pengumpulan data • Guru mengarahkan siswa untuk menganalisis data yang diperoleh • Guru memberikan pertanyaan penuntun untuk memperdalam analisis • Guru membimbing siswa dalam menyusun sumber ide desain (moodboard/konsep desain) • Guru memfasilitasi diskusi antar kelompok untuk saling bertukar ide • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil sementara siswa	kelompok(*Critical Thinking)* • Siswa mengumpulkan data dan informasi terkait tren dan selera pasar *Inquiry Learning (rasa ingin tahu) (* • Siswa melakukan penyelidikan secara aktif baik individu maupun kelompok(*Active Engagement)* • Siswa mengolah dan menganalisis data tren dan selera pasar(*Analytical Thinking)* • Siswa menjawab dan mengembangkan hasil analisis secara kritis(*Critical Thinking*) • Siswa menuangkan hasil analisis ke dalam bentuk sumber ide desain busana *(Creative Thinking)* • Siswa mempresentasikan sementara hasil penyelidikan dan menerima masukan (*Collaborative Learning* • Siswa memperbaiki dan menyempurnakan hasil penyelidikan *(Reflective Learning)*
	Pengembangan dan Penyajian Hasil karya		• Guru memberikan arahan tentang bentuk produk akhir (moodboard, konsep desain, atau sketsa desain busana) • Guru membimbing siswa dalam mengembangkan hasil analisis menjadi sumber ide desain • Guru memfasilitasi penggunaan alat dan bahan	• Siswa memahami kriteria dan bentuk hasil karya yang akan dikembangkan(*Meaningful Learning)* • Siswa menyusun moodboard/konsep desain berdasarkan hasil analisis tren dan selera pasar(*Creative*

			(manual/digital) • Guru memantau proses pengerjaan dan memberikan bimbingan • Guru memberikan umpan balik selama proses pengembangan karya • Guru mengarahkan siswa untuk menyiapkan presentasi hasil karya • Guru memfasilitasi kegiatan presentasi hasil karya tiap kelompok • Guru memberikan kesempatan tanya jawab dan diskusi antar kelompok • Guru memberikan kesempatan tanya jawab dan diskusi antar kelompok	*Thinking)* • Siswa membuat karya (moodboard, sketsa desain) secara kreatif(*Active Engagement)* • Siswa bekerja secara mandiri dan kolaboratif dalam kelompok(*Collaborative Learning* • Siswa memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya berdasarkan masukan(*Reflective Learning)* • Siswa menyiapkan penjelasan terkait konsep, tren, dan sumber ide desain(*Communication Skills* • Siswa mempresentasikan hasil karya di depan kelas(*Active & Meaningful Learning*) • Siswa memberikan tanggapan, pertanyaan, dan saran terhadap karya kelompok lain(*Critical & Collaborative Thinking*) • Siswa merefleksikan hasil pembelajaran dan karya yang telah dibuat
	• **Merefleksi (tuliskan prinsip pembelajaran yang digunakan: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan**			
	• **Penutup**		• **Berkesadaran , Bermakna , Menggembirakan**	
	• **Merefleksi**		• **Aktifitas Guru**	• **Aktifitas Siswa**
	• Analisis dan Evaluasi proses		• Guru memandu siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran dan proyek yang telah	• Siswa mengingat dan menceritakan kembali pengalaman

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	pemecahan masalah		dilakukan • Guru memberikan pertanyaan reflektif, seperti: "Apa kesulitan yang dihadapi?" dan "Apa yang sudah dipahami?" • Guru mengarahkan siswa untuk menganalisis keberhasilan dan kekurangan hasil karya • Guru memfasilitasi diskusi tentang solusi dari kendala yang dihadapi • Guru memberikan umpan balik umum terhadap proses dan hasil pembelajaran • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini • Guru memberikan penguatan terkait keterkaitan materi dengan dunia kerja/industri fashion • Guru memberikan tindak lanjut (remedial/pengayaan/tugas lanjutan • Guru menutup pembelajaran dengan motivasi dan salam	belajar selama proyek *Reflective Learning* • Siswa menjawab pertanyaan reflektif secara lisan atau tertulis *Critical Thinking* • Siswa menilai hasil karya sendiri dan kelompok (self & peer assessment) *Analytical & Reflective Thinking* • Siswa berdiskusi mencari solusi dan alternatif perbaikan *Problem Solving* • Siswa menyimak dan mencatat hal penting untuk perbaikan *Meaningful Learning* • Siswa menyampaikan kesimpulan tentang pentingnya analisis tren dan selera pasar *Conceptual Understanding* • Siswa memahami manfaat pembelajaran dalam kehidupan nyata *Meaningful Learning* • Siswa mencatat dan memahami tugas yang

				diberikan *Self-directed Learning* • Siswa merespon dan mengakhiri pembelajaran dengan tertib *Positive Engagement*
	•		•	•
	•			

Asesmen Pembelajaran

1. Asesment

Tahap Pembelajaran	Jenis Asesmen	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Deskripsi Pelaksanaan
Awal Pembelajaran	Assessment for Learning	Tes diagnostik, tanya jawab, diskusi awal	- Soal pre-test (pilihan ganda/uraian) - Lembar observasi awal - Daftar pertanyaan pemantik	Guru mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang tren dan pasar busana, serta menggali minat dan pengalaman siswa sebagai dasar perencanaan pembelajaran.
Proses Pembelajaran	Assessment as Learning	Penilaian diri, penilaian sejawat, observasi, penugasan proyek	- Lembar penilaian diri - Lembar penilaian teman sejawat - Rubrik analisis tren - Jurnal/refleksi belajar - Lembar observasi aktivitas	Siswa menilai perkembangan pemahamannya dalam menganalisis tren dan pasar. Guru memberikan umpan balik selama proses, serta memfasilitas refleksi dan diskusi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis.
Proses Pembelajaran	Assessment for Learning	Penugasan, presentasi, diskusi kelompok	- Rubrik presentasi - Rubrik diskusi - Catatan anekdot guru	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil sementara analisis tren dan ide desain siswa untu perbaikan sebelum penilaian akhir.
Akhir Pembelajaran	Assessment of Learning	Tes sumatif, penilaian proyek	- Soal post-test - Rubrik penilaian	Menilai pencapaian akhir siswa dalam menganalisis tren pasar dan menyusun

			proyek desain busana - Portofolio karya (moodboard/sumber ide)	ide desain busana. Hasil digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar dan tindak lanjut.
Akhir Pembelajaran	Assessment as Learning	Refleksi diri	- Lembar refleksi akhir	Siswa merefleksikan proses belajar, kesulitan, dan keberhasilan yang dicapai untuk meningkatkan kesadaran belajar.

1. **AWAL PEMBELAJARAN**

Asesmen for learning :

Instrumen Penilaian :

Soal Pretest

1. **Soal Pre-Test Pilihan Ganda**

1. Yang dimaksud dengan tren dalam dunia busana adalah …

A. Pakaian yang hanya digunakan oleh desainer terkenal

B. Gaya berpakaian yang sedang populer dalam periode tertentu
C. Pakaian yang mahal dan mewah
D. Busana tradisional yang tidak berubah
Jawaban: B

2. Tujuan utama menganalisis pasar dalam desain busana adalah …
A. Menentukan harga bahan kain
B. Mengetahui selera dan kebutuhan konsumen
C. Mengikuti keinginan pribadi desainer saja
D. Membuat pakaian sebanyak mungkin
Jawaban: B

3. Contoh sumber informasi untuk mengetahui tren busana adalah …
A. Buku pelajaran matematika
B. Majalah fashion dan media sosial
C. Catatan keuangan
D. Buku sejarah
Jawaban: B

4. Pernahkah kamu memperhatikan gaya berpakaian yang sedang populer di lingkungan sekitarmu? Hal tersebut termasuk dalam kegiatan …
A. Produksi busana
B. Distribusi busana
C. Observasi tren pasar
D. Menjahit pakaian

Jawaban: C

5. Jika seorang siswa lebih menyukai desain busana kasual daripada formal, hal ini menunjukkan …
A. Tren global
B. Selera pribadi
C. Harga pasar
D. Teknik menjahit
Jawaban: B

6. Pengalaman seseorang dalam melihat atau memakai jenis busana tertentu dapat membantu dalam …
A. Menentukan ukuran kain
B. Menyusun ide desain busana
C. Menghitung biaya produksi
D. Menentukan jumlah jahitan
Jawaban: B

Catatan
Soal-soal ini bersifat diagnostik awal untuk:
Mengetahui pemahaman dasar siswa tentang tren dan pasar
Menggali pengalaman dan minat siswa terhadap dunia busana
Menjadi dasar guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai

2.LEMBAR OBSERVASI AWAL PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Desain Busana
Materi : Analisis Tren dan Pasar
Kelas/Semester : X / …
Nama Guru : ……
Tanggal : ……

Petunjuk:
Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa.
Tabel Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
1	Pengetahuan awal	Siswa mampu	☐	☐	☐

	tentang tren busana	menjelaskan pengertian tren				
2	Pengetahuan tentang pasar busana	Siswa memahami konsep selera konsumen	☐	☐	☐	☐
3	Minat terhadap dunia fashion	Siswa menunjukkan ketertarikan saat diskusi	☐	☐	☐	☐
4	Pengalaman terkait busana	Siswa pernah mengamati/mengikuti tren	☐	☐	☐	☐
5	Keaktifan dalam pembelajaran	Siswa aktif bertanya/menjawab	☐	☐	☐	☐
6	Kemampuan mengemukakan pendapat	Siswa berani menyampaikan ide	☐	☐	☐	☐

Keterangan Skor:

1 = Kurang (belum terlihat)
2 = Cukup (mulai terlihat)
3 = Baik (sudah berkembang)
4 = Sangat Baik (sangat menonjol)

2. Proses Pembeajaran

a. Asesmen As learning

Instrumen Penilaian

1.LEMBAR PENILAIAN DIRI SISWA

Mata Pelajaran : Desain Busana

Materi : Analisis Tren dan Pasar

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

Petunjuk:

Berikan tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan kondisi diri Anda secara jujur.

No	Pernyataan	Skor 1 (Tidak Pernah)	Skor 2 (Kadang-kadang)	Skor 3 (Sering)
1	Saya memahami pengertian tren dalam busana	☐	☐	☐
2	Saya memahami apa yang dimaksud dengan pasar/selera konsumen	☐	☐	☐

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

3	Saya mampu mengamati tren busana di lingkungan sekitar atau media sosial	☐	☐	☐	☐
4	Saya tertarik mengikuti perkembangan tren fashion	☐	☐	☐	☐
5	Saya pernah menggunakan tren sebagai inspirasi dalam memilih pakaian	☐	☐	☐	☐
6	Saya mampu mengemukakan ide desain berdasarkan tren yang diamati	☐	☐	☐	☐
7	Saya aktif dalam diskusi tentang tren dan pasar busana	☐	☐	☐	☐
8	Saya percaya diri dengan ide desain yang saya miliki	☐	☐	☐	☐

Refleksi Singkat

1. Hal yang sudah saya pahami dengan baik:
   .....
2. Hal yang masih perlu saya pelajari:
   .....
3. Upaya yang akan saya lakukan untuk meningkatkan pemahaman:
   .....

Keterangan Skor:

1 = Tidak Pernah

2 = Kadang-kadang

3 = Sering

4 = Selalu

Tindak Lanjut Guru:

Skor rendah → pendampingan dan penguatan konsep

Skor sedang → latihan dan diskusi lanjutan

Skor tinggi → pengayaan dan eksplorasi ide desain

2. LEMBAR PENILAIAN TEMAN SEJAWAT

Mata Pelajaran : Desain Busana

Materi : Analisis Tren dan Pasar

Nama Penilai : .....

Nama Teman yang Dinilai : .....

Kelas : .....

	Tanggal : .....

Petunjuk

Berikan penilaian secara jujur dan objektif dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai.

Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Pemahaman tren busana	Mampu menjelaskan tren yang sedang populer	☐	☐	☐	☐
2	Analisis pasar	Mampu mengaitkan tren dengan kebutuhan konsumen	☐	☐	☐	☐
3	Keaktifan diskusi	Aktif menyampaikan pendapat dalam kelompok	☐	☐	☐	☐
4	Kerja sama	Berkontribusi dalam kerja kelompok	☐	☐	☐	☐
5	Ide desain	Menghasilkan ide desain berdasarkan tren	☐	☐	☐	☐
6	Kreativitas	Ide yang disampaikan menarik dan inovatif	☐	☐	☐	☐
7	Komunikasi	Menyampaikan ide dengan jelas	☐	☐	☐	☐

Komentar/Saran untuk Teman:

.....

.....

Keterangan Skor:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Catatan:

Penilaian ini bertujuan untuk saling memberi umpan balik

Gunakan bahasa yang sopan, jujur, dan membangun

Hasil penilaian digunakan untuk perbaikan proses belajar

RUBRIK PENILAIAN ANALISIS TREN DAN PASAR BUSANA

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Materi : Analisis Tren dan Pasar

Bentuk Penilaian : Proyek / Tugas Analisis

Tabel Rubrik

No	Aspek	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Identifikasi Tren	Mengidentifikasi jenis tren (warna, bahan, model)	Tidak mampu mengidentifikasi tren	Menyebutkan tren tetapi tidak jelas	Mengidentifikasi tren dengan cukup tepat	Mengidentifikasi tren secara lengkap, tepat, dan terkini
2	Ketepatan Sumber	Penggunaan sumber (media sosial, fashion show, majalah, dll)	Tidak menggunakan sumber	Sumber terbatas dan kurang relevan	Menggunakan beberapa sumber relevan	Menggunakan sumber beragam, aktual, dan terpercaya
3	Analisis Target Pasar	Menentukan segmentasi (usia, gender, gaya hidup)	Tidak mampu menentukan target	Target kurang jelas	Target cukup sesuai	Target sangat jelas, spesifik, dan sesuai tren
4	Keterkaitan Tren & Pasar	Menghubungkan tren dengan kebutuhan konsumen	Tidak ada keterkaitan	Keterkaitan lemah	Keterkaitan cukup tepat	Keterkaitan sangat kuat dan logis
5	Argumentasi	Alasan dalam memilih tren dan pasar	Tidak ada alasan	Alasan kurang logis	Alasan cukup logis	Alasan sangat kuat, logis, dan didukung data
6	Ide Desain	Pengembangan ide dari hasil analisis	Tidak ada ide	Ide kurang sesuai	Ide cukup sesuai tren	Ide sangat sesuai, inovatif, dan aplikatif
7	Kreativitas	Keunikan dan	Tidak kreatif	Kurang	Cukup kreatif	Sangat kreatif

No	Aspek	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
		orisinalitas gagasan		kreatif		dan inovatif
8	Penyajian	Kerapian, sistematika, visualisasi (moodboard/laporan)	Tidak rapi	Kurang rapi	Cukup rapi dan sistematis	Sangat rapi, menarik, dan profesional

Perhitungan Nilai

Nilai Akhir = (Total Skor ÷ 32) × 100 = ……

Kategori

86 – 100 = Sangat Baik

76 – 85 = Baik

66 – 75 = Cukup

≤ 65 = Perlu Bimbingan

Catatan Guru

……

……

JURNAL / REFLEKSI BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran : Desain Busana
Materi : Analisis Tren dan Pasar
Nama Siswa : ……
Kelas : ……
Tanggal : ……

Petunjuk:

Isilah jurnal ini dengan jujur sesuai pengalaman belajar yang telah kamu lakukan.

A. Pemahaman Materi

Apa yang kamu pelajari hari ini tentang tren dan pasar busana?

……

Sebutkan contoh tren busana yang kamu ketahui!

……

B. Pengalaman Belajar

Kegiatan apa yang paling menarik selama pembelajaran? Mengapa?

……

Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menganalisis tren atau pasar? Jelaskan!

……

C. Pengembangan Diri

Hal baru apa yang kamu pelajari hari ini?

Bagaimana cara kamu mendapatkan ide desain dari tren yang diamati?

D. Refleksi Diri

Seberapa paham kamu terhadap materi hari ini?

☐ Sangat paham

☐ Paham

☐ Cukup paham

☐ Belum paham

Apa yang akan kamu lakukan untuk meningkatkan pemahamanmu?

……

E. Rencana Tindak Lanjut

Tren apa yang ingin kamu eksplorasi lebih lanjut untuk ide desain?

……

Ide desain busana apa yang ingin kamu kembangkan selanjutnya?

……

Catatan Guru:

……

……

Fungsi Jurnal Ini :

Membantu siswa melakukan refleksi diri (assessment as learning)

Mengetahui perkembangan pemahaman dan minat siswa

Menjadi dasar guru dalam memberikan umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Petunjuk:

Berikan skor sesuai dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Mata Pelajaran : Desain Busana

Materi : Analisis Tren dan Pasar

Kelas : .....

Nama Guru/Observer : .....

Tanggal : .....

Tabel Observasi

No	Nama Siswa	Keaktifan Diskusi	Kemampuan Mengamati Tren	Kerja Sama	Kemampuan Berpendapat	Ketepatan Analisis	Tanggung Jawab	Skor Total
1	.....	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	.....
2	.....	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	.....
3	.....	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	.....
4	.....	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	.....
5	.....	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	.....

Keterangan Skor:

1 = Kurang (tidak aktif/tidak terlihat)

2 = Cukup (mulai terlihat)

3 = Baik (aktif dan konsisten)

4 = Sangat Baik (sangat aktif dan menonjol)

Indikator Penilaian:

- Keaktifan Diskusi: Berpartisipasi dalam tanya jawab dan diskusi
- Kemampuan Mengamati Tren: Mengidentifikasi tren dari lingkungan/media
- Kerja Sama: Berkontribusi dalam kelompok
- Kemampuan Berpendapat: Menyampaikan ide dengan jelas
- Ketepatan Analisis: Mengaitkan tren dengan pasar
- Tanggung Jawab: Menyelesaikan tugas dengan baik

Catatan Observer:

.....
.....

Tindak Lanjut:

Siswa kurang aktif → diberikan motivasi dan bimbingan
Siswa cukup → diberikan penguatan dan latihan
Siswa aktif → diberikan peran lebih (leader/presenter)

b. Asesmen For leaning

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI

Mata Pelajaran : Desain Busana
Materi : Analisis Tren dan Pasar
Nama Siswa/Kelompok : .....
Kelas : .....
Tanggal : .....

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Penguasaan Materi	Memahami tren dan pasar yang dipresentasikan	Tidak memahami	Pemahaman terbatas	Cukup memahami	Sangat memahami dan mendalam
2	Kejelasan Penyampaian	Penyampaian ide secara lisan	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Sangat jelas dan sistematis
3	Kesesuaian Isi	Materi sesuai dengan topik tren dan pasar	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sangat sesuai dan relevan
4	Penggunaan Media	Menggunakan media (PPT/moodboard)	Tidak menggunakan	Media kurang menarik	Media cukup menarik	Media sangat menarik dan kreatif

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
5	Argumentasi	Memberikan alasan/logika terhadap analisis	Tidak ada argumentasi	Argumentasi lemah	Argumentasi cukup kuat	Argumentasi sangat kuat dan meyakinkan
6	Kerja Sama (Kelompok)	Pembagian peran dalam presentasi	Tidak ada kerja sama	Kurang kompak	Cukup kompak	Sangat kompak dan terkoordinasi
7	Kepercayaan Diri	Sikap saat presentasi	Tidak percaya diri	Kurang percaya diri	Cukup percaya diri	Sangat percaya diri
8	Kemampuan Menjawab	Menjawab pertanyaan audiens	Tidak mampu menjawab	Jawaban kurang tepat	Jawaban cukup tepat	Jawaban sangat tepat dan jelas

Perhitungan Nilai

Nilai Akhir = (Total Skor ÷ 32) × 100 = ...

Kategori Penilaian
86 – 100 = Sangat Baik
76 – 85 = Baik
66 – 75 = Cukup
≤ 65 = Perlu Bimbingan

RUBRIK PENILAIAN DISKUSI KELOMPOK

Mata Pelajaran : Desain Busana

Materi : Analisis Tren dan Pasar

Nama Siswa : .....

Kelompok : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

Tabel Rubrik Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Partisipasi	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Tidak berpartisipasi	Jarang berpartisipasi	Cukup aktif	Sangat aktif dan konsisten
2	Pemahaman Materi	Memahami tren dan pasar busana	Tidak memahami	Kurang memahami	Cukup memahami	Sangat memahami

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
3	Kemampuan Berpendapat	Menyampaikan ide/pendapat	Tidak berpendapat	Pendapat kurang jelas	Pendapat cukup jelas	Pendapat jelas, logis, dan relevan
4	Kemampuan Mendengarkan	Menghargai pendapat orang lain	Tidak mendengarkan	Kurang menghargai	Cukup menghargai	Sangat menghargai dan menanggapi dengan baik
5	Kerja Sama	Berkontribusi dalam kelompok	Tidak bekerja sama	Kurang bekerja sama	Cukup bekerja sama	Sangat kooperatif dan membantu
6	Argumentasi	Memberikan alasan terhadap pendapat	Tidak ada alasan	Alasan kurang logis	Alasan cukup logis	Alasan kuat, logis, dan meyakinkan
7	Fokus Diskusi	Tetap pada topik pembahasan	Tidak fokus	Sering keluar topik	Cukup fokus	Sangat fokus dan mengarahkan diskusi

Perhitungan Nilai

Nilai Akhir = (Total Skor ÷ 28) × 100 = ……

Kategori Penilaian

86 – 100 = Sangat Baik

76 – 85 = Baik

66 – 75 = Cukup

≤ 65 = Perlu Bimbingan

Komentar Guru

……

……

CATATAN ANEKDOT GURU

Mata Pelajaran : Desain Busana

Materi : Analisis Tren dan Pasar

Nama Guru : ……

Kelas : ……

Tanggal : .....

Tabel Catatan Anekdot

No	Nama Siswa	Waktu/Kejadian	Perilaku yang Diamati	Analisis Guru	Tindak Lanjut
1	.....	Saat diskusi kelompok	Siswa aktif mengemukakan ide tren dari media sosial	Memiliki minat tinggi pada tren busana	Diberi kesempatan menjadi leader kelompok
2	.....	Presentasi	Siswa kurang percaya diri saat menjelaskan ide desain	Perlu peningkatan kepercayaan diri	Diberi latihan presentasi bertahap
3	.....	Observasi tugas	Siswa kesulitan mengaitkan tren dengan target pasar	Pemahaman analisis pasar masih rendah	Diberi bimbingan khusus dan contoh tambahan
4	.....	Diskusi kelas	Siswa tidak berpartisipasi dalam diskusi	Kurang motivasi atau belum memahami materi	Diberi pertanyaan pemantik dan pendampingan
5	.....	Kerja kelompok	Siswa membantu teman dalam menyusun ide desain	Memiliki kemampuan kolaborasi baik	Diberi apresiasi dan penguatan

Petunjuk Penggunaan:

- Catatan ditulis berdasarkan **kejadian nyata dan spesifik**
- Fokus pada **perilaku penting (positif maupun negatif)**
- Digunakan sebagai dasar untuk **memberikan umpan balik dan tindak lanjut**

AKHIR PEMBELAJARAN

Instrumen Penilaian

a. **Asesmen Of learning**
   Post Test
   -Soal Post-Test Pilihan Ganda
   1. Seorang desainer memilih warna pastel karena sedang populer di kalangan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa desainer tersebut …
   A. Mengabaikan tren
   B. Mengikuti selera pribadi
   C. Menganalisis tren dan pasar
   D. Meniru desain lama

   Jawaban: C

2. Yang termasuk contoh analisis pasar dalam desain busana adalah …
A. Menentukan jenis mesin jahit
B. Mengamati gaya berpakaian target konsumen
C. Menghitung jumlah benang
D. Membuat pola tanpa referensi

Jawaban: B

3. Jika target pasar adalah wanita karier, maka desain busana yang tepat adalah …
A. Busana santai untuk di rumah
B. Busana formal dan rapi
C. Busana olahraga
D. Busana anak-anak

Jawaban: B

4. Mengapa penting mengaitkan tren dengan target pasar dalam membuat desain busana?

A. Agar desain lebih mahal
B. Agar sesuai dengan kebutuhan konsumen
C. Agar cepat selesai
D. Agar mudah dibuat

Jawaban: B

5. Hasil akhir dari analisis tren dan pasar dalam desain busana adalah …

A. Harga bahan kain
B. Ide atau konsep desain busana
C. Jumlah produksi pakaian
D. Teknik menjahit

Jawaban: B

-RUBRIK PENILAIAN PROYEK DESAIN BUSANA

Mata Pelajaran : Desain Busana
Materi : Analisis Tren dan Pasar
Bentuk Penilaian : Proyek (Moodboard & Desain Busana)
Nama Siswa/Kelompok : ……
Kelas : ……
Tanggal : ……

Tabel Rubrik Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Analisis Tren	Ketepatan mengidentifikasi tren (warna, model, bahan)	Tidak sesuai	Kurang tepat	Cukup tepat	Sangat tepat dan aktual
2	Analisis Pasar	Kesesuaian dengan target pasar (usia, gaya hidup)	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sangat sesuai dan spesifik
3	Sumber Ide (Moodboard)	Kelengkapan dan relevansi sumber ide	Tidak lengkap	Kurang lengkap	Cukup lengkap	Sangat lengkap, menarik, dan relevan
4	Kreativitas Desain	Keunikan dan inovasi desain	Tidak kreatif	Kurang kreatif	Cukup kreatif	Sangat kreatif dan inovatif
5	Kesesuaian Desain	Kesesuaian desain dengan hasil analisis tren & pasar	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sangat sesuai dan aplikatif
6	Teknik Penyajian	Kerapian, proporsi gambar, dan pewarnaan	Tidak rapi	Kurang rapi	Cukup rapi	Sangat rapi dan profesional
7	Keterangan Desain	Penjelasan konsep (warna, bahan, target pasar)	Tidak ada penjelasan	Penjelasan kurang jelas	Penjelasan cukup jelas	Penjelasan sangat jelas dan lengkap
8	Presentasi Proyek	Penyampaian hasil desain	Tidak mampu menjelaskan	Penjelasan kurang jelas	Penjelasan cukup baik	Penjelasan sangat baik dan meyakinkan

Perhitungan Nilai

Nilai Akhir = (Total Skor ÷ 32) × 100 = ……

Kategori Penilaian

86 – 100 = Sangat Baik

76 – 85 = Baik

66 – 75 = Cukup

≤ 65 = Perlu Bimbingan

Komentar Guru

.....

.....

PORTOFOLIO KARYA SISWA

(MOODBOARD / SUMBER IDE DESAIN BUSANA)

Mata Pelajaran : Desain Busana
Materi : Analisis Tren dan Pasar
Nama Siswa : .....
Kelas : .....
Tanggal : .....

A. Judul/ Tema Desain

.....

B. Deskripsi Sumber Ide

(Jelaskan inspirasi yang digunakan, misalnya dari tren fashion, budaya, alam, media sosial, dll)
.....
.....

C. Hasil Analisis Tren

- Tren warna : .....
- Tren bahan : .....
- Tren model/siluet : .....

D. Analisis Target Pasar

- Usia : .....
- Jenis kelamin : .....
- Gaya hidup : .....
- Kebutuhan konsumen : .....

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

E. Moodboard (Tempel/Gambar)

(Berisi kumpulan gambar warna, tekstur, bahan, gaya busana, dll)

Tempelkan gambar di sini / lampirkan file

F. Konsep Desain

(Jelaskan ide desain yang dihasilkan berdasarkan moodboard dan analisis tren)

……

……

G. Sketsa Desain Busana

(Gambar desain busana sesuai konsep)

Tempelkan/ gambar di sini

H. Keterangan Desain

Nama desain : ……

Warna dominan : ……

Jenis bahan : ……

Fungsi busana : ……

I. Refleksi Siswa

Hal yang paling saya kuasai dalam proyek ini:

……

Kesulitan yang saya hadapi:

……

Cara saya mengatasi kesulitan:

……

J. Penilaian Guru

Nilai : ……
Komentar :

……

b. Assmen As learning

LEMBAR REFLEKSI AKHIR PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Desain Busana

Materi : Analisis Tren dan Pasar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur sesuai pengalaman belajar yang telah kamu lakukan.

A. Pemahaman Materi

Apa yang kamu pahami tentang tren dan pasar busana setelah pembelajaran ini?

.....

Bagaimana hubungan antara tren dan target pasar dalam desain busana?

.....

B. Pengalaman Belajar

Kegiatan apa yang paling membantu kamu memahami materi? Jelaskan!

.....

Bagian mana dari pembelajaran yang masih kamu anggap sulit?

.....

C. Evaluasi Diri

Seberapa besar pemahamanmu terhadap materi ini?

☐ **Sangat paham**

☐ **Paham**

☐ **Cukup paham**

☐ **Belum paham**

Bagaimana partisipasimu selama pembelajaran?

☐ **Sangat aktif**

☐ **Aktif**

☐ **Cukup aktif**

☐ **Kurang aktif**

D. Pengembangan Diri

Apa keterampilan baru yang kamu peroleh dari pembelajaran ini?

.....

Bagaimana kamu menyusun ide desain berdasarkan hasil analisis tren dan pasar?

.....

E. Tindak Lanjut

Apa yang akan kamu lakukan untuk meningkatkan kemampuanmu ke depan?

.....

Ide desain apa yang ingin kamu kembangkan setelah pembelajaran ini?

.....

Komentar/Saran untuk Pembelajaran

.....

2. Pengayaan Dan Remidial

a. Pengayaan

Tujuan:

Memberikan tantangan lanjutan kepada murid berkemampuan tinggi agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menganalisis tren serta mengembangkan ide desain busana secara mandiri dan profesional.

Bentuk Kegiatan Pengayaan:

1. **Analisis Tren Global dan Lokal**

   Murid diminta meneliti tren fashion terkini (global dan lokal) melalui media digital (majalah fashion, media sosial, website fashion).

   Membandingkan tren tersebut dengan kebutuhan pasar di lingkungan sekitar.

   Menyusun laporan analisis secara mandiri.

2. **Pembuatan Moodboard Profesional**

   Mengembangkan moodboard dari hasil analisis tren.

   Menggunakan aplikasi digital (misalnya Canva, Pinterest) atau manual.

   Moodboard harus memuat warna, tekstur, bentuk, dan inspirasi visual yang jelas.

3. **Pengembangan Desain Inovatif**

   Membuat minimal 2–3 desain busana berdasarkan hasil analisis tren.

   Desain harus memiliki ciri khas (keunikan/identitas).

   Menyertakan penjelasan konsep desain.

4. **Mini Riset Pasar**

Melakukan survei sederhana (misalnya kepada teman atau masyarakat sekitar) tentang minat terhadap desain yang dibuat.

Mengolah hasil survei menjadi data sederhana (diagram/tabel).

Menarik kesimpulan tentang potensi pasar.

5. **Presentasi dan Pitching Desain**

Murid mempresentasikan hasil analisis, moodboard, dan desain.

Melakukan pitching seolah-olah kepada klien atau investor.

Menggunakan media presentasi digital (PowerPoint/Canva).

Produk yang Dihasilkan:

Laporan analisis tren pasar

Moodboard (digital/manual)

Sketsa desain busana

Hasil survei pasar sederhana

Presentasi/pitching desain

Pendampingan Guru:

Memberikan umpan balik mendalam (feedback konstruktif)

Mengarahkan sumber referensi yang relevan

Mendorong eksplorasi ide yang lebih luas dan berani

Penilaian Pengayaan:

Fokus pada:

Kedalaman analisis tren

Kreativitas dan orisinalitas ide

Kesesuaian desain dengan pasar

Kualitas presentasi dan komunikasi

Rubrik Penilaian program Pengayaan

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	Analisis Tren Pasar	Kedalaman dan ketepatan	Analisis sangat mendalam,	Analisis cukup	Analisis masih umum	Analisis tidak jelas dan tidak

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
		analisis tren	membandingkan tren global & lokal, serta relevan dengan pasar	mendalam dan relevan	dan kurang mendalam	relevan
2	Moodboard	Kesesuaian dan kreativitas visual	Moodboard sangat kreatif, lengkap (warna, tekstur, bentuk), dan jelas konsepnya	Moodboard cukup kreatif dan sesuai konsep	Moodboard kurang lengkap dan kurang jelas	Moodboard tidak sesuai atau asal-asalan
3	Desain Busana	Kreativitas dan inovasi desain	Desain sangat inovatif, unik, dan memiliki identitas kuat	Desain cukup kreatif dan menarik	Desain kurang inovatif	Desain tidak menunjukkan kreativitas
4	Kesesuaian dengan Pasar	Relevansi desain dengan kebutuhan pasar	Sangat sesuai dengan target pasar dan memiliki potensi tinggi	Cukup sesuai dengan pasar	Kurang sesuai dengan pasar	Tidak sesuai dengan kebutuhan pasar
5	Mini Riset Pasar	Pengumpulan dan pengolahan data	Data lengkap, diolah dengan baik (tabel/diagram), dan disimpulkan dengan tepat	Data cukup lengkap dan ada pengolahan sederhana	Data kurang lengkap dan pengolahan kurang jelas	Tidak ada data atau tidak diolah
6	Presentasi & Pitching	Kemampuan menyampaikan ide	Penyampaian sangat jelas, percaya diri, menarik, dan komunikatif	Penyampaian cukup jelas dan percaya diri	Penyampaian kurang jelas dan kurang menarik	Tidak mampu menyampaikan ide dengan baik
7	Kemandirian & Kreativitas	Inisiatif dan orisinalitas	Sangat mandiri, ide orisinal, dan eksploratif	Cukup mandiri dan ide cukup orisinal	Kurang mandiri dan ide terbatas	Tidak mandiri dan meniru

Keterangan Skor:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Nilai Akhir :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 1000$$

2. Remidail

Program Remedial

Tujuan:

Membantu murid memahami kembali konsep dasar analisis tren pasar dan menemukan sumber ide desain busana melalui pembelajaran yang lebih sederhana, terarah, dan bertahap.

Identifikasi Kesulitan:

Murid belum mampu memahami konsep tren pasar

Kesulitan menemukan sumber ide desain

Kurang mampu menghubungkan tren dengan desain busana

Hasil karya (moodboard/desain) masih belum sesuai

Bentuk Kegiatan Remedial:

1. **Pembelajaran Ulang (Re-teaching)**
   Guru menjelaskan kembali materi secara lebih sederhana dengan contoh konkret.
   Menggunakan media visual (gambar tren fashion, video pendek).
   Diskusi tanya jawab untuk memastikan pemahaman dasar.

2. **Analisis Tren Sederhana (Terbimbing)**
   Murid diberikan contoh gambar tren busana.
   Mengisi lembar kerja dengan panduan:
   Apa jenis busana?
   Warna yang dominan?
   Siapa target pasar?
   Dikerjakan secara berkelompok kecil atau dengan bimbingan guru.

3. **Latihan Menentukan Sumber Ide**
   Guru memberikan beberapa sumber ide (alam, budaya, media sosial).
   Murid memilih satu dan menjelaskan secara sederhana.
   Menggunakan pertanyaan panduan (misalnya: "Apa yang menginspirasi desain ini?").

4. **Pembuatan Moodboard Sederhana**
   Murid membuat moodboard dengan potongan gambar (majalah/print out).
   Fokus pada kesesuaian tema, bukan kompleksitas.
   Diberikan contoh moodboard yang baik.

5. **Desain Dasar Busana**
   Murid membuat 1 desain sederhana berdasarkan moodboard.

Menggunakan template/sketsa dasar yang sudah disediakan guru.

6. **Pendampingan Intensif**
   Guru memberikan bimbingan lebih sering (one-on-one/kelompok kecil).
   Memberikan umpan balik langsung dan perbaikan bertahap.

Metode yang Digunakan:
Demonstrasi
Latihan terbimbing
Diskusi sederhana
Penugasan bertahap

Media dan Sumber Belajar:
Gambar/majalah fashion
Video pembelajaran
Lembar kerja siswa (LKS)
Contoh moodboard dan desain sederhana

Penilaian Remedial:
Fokus pada:
Pemahaman konsep dasar tren pasar
Kemampuan mengidentifikasi sumber ide
Kesesuaian sederhana antara ide dan desain
Keterlibatan dan usaha belajar

Indikator Keberhasilan:
Murid mampu menjelaskan tren secara sederhana
Murid dapat menentukan minimal 1 sumber ide
Murid mampu membuat moodboard sederhana
Murid menghasilkan 1 desain busana yang sesuai tema

Rubrik Penilaian Remedial

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Pemahaman Tren	Mampu mengenali tren busana dari contoh	Dapat menjelaskan tren dengan benar dan sederhana	Dapat menyebutkan sebagian ciri tren	Belum mampu mengenali tren
2	Identifikasi Sumber Ide	Menentukan sumber ide desain	Menentukan 1 sumber ide dengan jelas	Menentukan sumber ide tetapi kurang jelas	Belum mampu menentukan sumber ide
3	Moodboard Sederhana	Menyusun gambar sesuai tema	Gambar sesuai tema dan cukup rapi	Gambar kurang sesuai atau kurang rapi	Tidak sesuai tema
4	Desain Busana Dasar	Membuat desain sederhana	Desain sesuai dengan moodboard	Desain kurang sesuai dengan moodboard	Desain tidak sesuai atau belum selesai

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
5	Keterlibatan Belajar	Partisipasi dalam kegiatan	Aktif dan berusaha dalam kegiatan	Cukup aktif namun masih perlu dorongan	Kurang aktif dan tidak fokus

Keterangan Skor:
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Perlu Bimbingan

Nilai Akhir :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 1000$$

1.Lampiran

1.1.Lembar Kerja Murid

LEMBAR KERJA MURID (LKM) / JOBSHEET REMEDIA

Mata Pelajaran: Dasar Desain Busana
Materi: Analisis Tren Pasar dan Sumber Ide
Kelas: X
Alokasi Waktu: 4 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan jobsheet ini, murid diharapkan mampu:

- Mengenali tren busana secara sederhana
- Menentukan sumber ide desain
- Membuat moodboard sederhana
- Menghasilkan desain busana dasar sesuai tema

B. Alat dan Bahan

- Gambar/majalah fashion
- Gunting dan lem
- Kertas HVS / karton
- Pensil, penghapus, pensil warna/spidol
-

C. Langkah Kerja

Kegiatan 1: Mengamati Tren

matilah gambar tren busana yang diberikan guru, kemudian isi tabel berikut:

No	Jenis Busana	Warna Dominan	Target Pengguna
1			

Kegiatan 2: Menentukan Sumber Ide

Pilih salah satu sumber ide di bawah ini:

- Alam
- Budaya
- Media sosial

Kemudian jawab pertanyaan berikut:

Sumber ide yang saya pilih: _____

Alasan memilih: _____

Ide yang didapat: _____

Kegiatan 3: Membuat Moodboard Sederhana

Tempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan sumber ide

Susun dengan rapi pada kertas

Beri judul moodboard: _____

Kegiatan 4: Membuat Desain Busana Dasar

Buatlah 1 desain busana sederhana berdasarkan moodboard

Gunakan template yang disediakan guru

Beri keterangan singkat:

Nama desain: _____

Inspirasi: _____

D. Hasil yang Diharapkan

Tabel analisis tren terisi

Sumber ide ditentukan

Moodboard sederhana selesai

1 desain busana dibuat

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

E. Refleksi Murid

Jawablah pertanyaan berikut:

Apa yang saya pelajari hari ini?

Bagian yang paling mudah:

Bagian yang masih sulit:

F. Catatan Guru

Berikan bimbingan pada setiap tahap

Fokus pada pemahaman dasar murid

Berikan umpan balik langsung

1.2.Bahan Bacaan Guru dan Murid

A. Referensi Cetak (Buku)

Untuk Guru

1. **Fashion Design Course**
   → Membahas dasar-dasar desain busana, proses kreatif, dan pengembangan ide.
2. **The Fashion System**
   → Referensi teoritis tentang sistem fashion dan makna dalam tren.
3. **Fashion Forecasting**
   → Panduan memahami dan menganalisis tren pasar fashion.
4. **Buku Dasar Desain Busana SMK (Kurikulum Merdeka/K13 revisi)**
   → Digunakan sebagai acuan utama pembelajaran di sekolah.

Untuk Murid

9 Heads: A Guide to Drawing Fashion

→ Panduan dasar menggambar desain busana.

10 Fashion Sketchbook

→ Membantu murid memahami sketsa dan ide desain.

11 Modul pembelajaran guru (LKS / handout)

→ Materi ringkas sesuai kebutuhan pembelajaran.

B. Referensi Elektronik (Digital)

Website & Platform Tren Fashion

WGSN

→ Sumber tren fashion global (digunakan profesional).

Pinterest

→ Inspirasi moodboard dan ide desain.

Vogue

→ Informasi tren fashion terkini.

TrendHunter

→ Analisis tren global berbagai bidang termasuk fashion.

C. Media Pembelajaran

YouTube

→ Video tutorial desain busana dan analisis tren.

Canva

→ Membuat moodboard dan presentasi desain

Instagram

→ Referensi tren fashion terkini dari desainer dan brand.

Sumber Lokal (Kontekstual)

Marketplace (Shopee, Tokopedia) → melihat tren pasar nyata

Media sosial lokal → memahami selera remaja Indonesia

Observasi lingkungan sekitar → tren busana di masyarakat

C. Catatan Pemanfaatan

Guru dapat mengombinasikan buku teori + media digital

Murid diarahkan menggunakan sumber visual agar lebih mudah memahami

Gunakan sumber yang kontekstual dengan lingkungan siswa

1.3 Daftar Pustaka

Abling, Bina. 2012. *Fashion Sketchbook*. New York: Fairchild Books.

Barthes, Roland. 1990. *The Fashion System. Berkeley*: University of California Press.

Brannon, Evelyn L. 2010. *Fashion Forecasting*. New York: Fairchild Books.

Faerm, Steven. 2010. *Fashion Design Course*: Principles, Practice, and Techniques. London: Thames & Hudson.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022. *Dasar-Dasar Desain Busana* untuk SMK/MAK (Kurikulum Merdeka). Jakarta: Kemendikbudristek.

1.1. Kisi-kisi Soal

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1	Menerapkan Eksplorasi gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan tren , sumber ide , kolase dan desain busana sesuai tema , serta aplikasi penunjsng desain busana serta penggambaran digital untuk menciptakan desain yang selaras dengan tren dan selera pasar .	menganalisis tren dan selera pasar, menyusun sumber ide,	Analisis pasar untuk menyusun ide	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	2
2	Menerapkan	Mensiptakan	Membuat	C2	Pilihan Ganda	2

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	Eksplorasi gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan tren , sumber ide , kolase dan desain busana sesuai tema , serta aplikasi penunjsng desain busana serta penggambaran digital untuk menciptakan desain yang selaras dengan tren	kolase	kolase	(Memahami)		
3	Menerapkan Eksplorasi gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan tren , sumber ide , kolase dan desain busana sesuai tema , serta aplikasi penunjsng desain busana serta penggambaran	menciptakan desain sesuai tema	Membuat desain Busana	C2 (Memahami)	Uraian Singkat	3

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	digital untuk menciptakan desain yang selaras dengan tren					

1.2. Kartu Soal

Nomor Soal :	1
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	menganalisis tren dan selera pasar, untuk menyusun sumber ide,
Rumusan Soal :	1. Tujuan utama melakukan analisis pasar dalam proses perancangan busana adalah ...
Kunci Jawaban :	A. Menentukan harga bahan baku **B.** Mengetahui tren dan kebutuhan konsumen C. Menentukan teknik menjahit D. Menghitung biaya produksi E. Menentukan jenis mesin jahit
Level Koqnitif	C1 (mengingat)
Skor	15

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PENDIKSHA

Nomor Soal :	2
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	menganalisis tren dan selera pasar, untuk menyusun sumber ide
Rumusan Soal :	Salah satu sumber ide desain busana yang diperoleh dari hasil analisis pasar adalah …
Kunci Jawaban :	A. Pola dasar pakaian **B.** Tren warna yang sedang diminati C. Teknik obras D. Jenis benang yang digunakan E. Cara menyetrika kain
Level Koqnitif	C2 (memahami)
Skor	15

Nomor Soal :	3
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	Membuat Kolase
Rumusan Soal :	Tujuan utama pembuatan kolase dalam desain busana adalah …
Kunci Jawaban :	. A. Menentukan harga jual produk B. **Menggambarkan konsep atau ide desain secara visual** C. Menghitung kebutuhan bahan

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	D. Membuat pola busana E. Menentukan teknik jahit
Level Koqnitif	C3 (memahami)
Skor	20
Nomor Soal :	4
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	menganalisis tren dan selera pasar, untuk menyusun sumber ide
Rumusan Soal :	Kolase membantu desainer dalam memahami hubungan antara ...
Kunci Jawaban :	A. Harga dan keuntungan B. Warna, bentuk, dan konsep desain C. Mesin dan bahan D. Teknik jahit dan pola E. Ukuran dan biaya.
Level Koqnitif	C4 (memahami)
Skor	20
Nomor Soal :	5
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	menciptakan desain sesuai tema
Rumusan Soal :	Berikut ini yang termasuk unsur dalam desain busana adalah ...

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Kunci Jawaban :	A. Mesin jahit B. Benang dan jarum **C. Garis, warna, dan bentuk** D. Harga bahan E. Teknik obras
Level Koqnitf	**C2 (memahami)**
Skor	20
Nomor Soal :	6
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	menciptakan desain sesuai tema
Rumusan Soal :	Desain busana yang baik harus memperhatikan keserasian antara ...
Kunci Jawaban	A. Harga dan kualitas **B. Warna, bentuk, dan fungsi** C. Mesin dan bahan D. Teknik jahit dan alat E. Jumlah produksi dan waktu
Level koqnitif	C2 (Memahami)
Skor	10
Nomor Soal :	7
Capaian Pembelajaran / Indikator Soal :	menciptakan desain sesuai tema
Rumusan Soal	Sumber ide dalam pembuatan desain busana dapat berasal dari ...
Kunci Jawaban	A. Mesin jahit **B. Lingkungan, budaya, dan tren** C. Alat ukur

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	D. Teknik menjahit E. Peralatan finishing
Level koqnitif	C2 (Memahami)
Skor	10

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Sagita Imtias Rahmani, lahir di Banyuwangi pada tanggal 24 Desember 2001, merupakan anak pertama dari pasangan Ibu Daeni Alinda dan Bapak Arohman. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Kedungrejo pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Muncar dan lulus pada tahun 2017, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMK 17 Agustus 1945 Muncar dan lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Pendidikan Ganesha. Selama menempuh pendidikan tinggi, penulis memiliki ketertarikan pada bidang seni rupa, khususnya melukis secara manual dan pemanfaatan media teknologi digital art. Penulis juga memperoleh pengalaman melalui kegiatan praktik, kegiatan pameran karya, kegiatan Himpunan Mahasiswa Jurusan dalam bidang Kesejahteraan Mahasiswa, serta kegiatan yang berkaitan dengan bidang seni dan pendidikan.