

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Busana

Kelas/Fase : X/E

Guru Mapel : Safriana, S.Pd

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Peserta didik mampu mendeskripsikan berbagai jenis profesi dan spesialisasi kerja di industri fashion dan garmen (seperti desainer,pattern maker,stylist,dll).	Profil Dunia Kerja dan industri fashion.	Teks deskripsi alur kerja pembuatan pakaian massal di pabrik garmen.	Peserta didik mampu mengidentifikasi tugas pokok dari spesialisasi profesi pembuat pola (pattern maker) di industri garmen	L1	COSS	01
2.	Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik khas perkembangan gaya busana (<i>tren mode global</i>) berdasarkan latar belakang sejarah atau dekadanya..	Sejarah dan Tren Mode Global.	Dinamika Perubahan Gaya Busana Dunia	Disajikan teks informasi sejarah mengenai fenomena sosial-politik pasca-Perang Dunia II dan kemunculan tren " <i>The New Look</i> " Christian Dior, peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik visual utama yang menjadi penanda gaya busana dunia pada era 1950-an secara tepat.	L1	Coss	02
3.	Peserta didik mampu mengidentifikasi elemen-elemen pembentuk identitas merek (<i>brand identity</i>) seperti logo, warna, tipografi, dan slogan secara konsisten.	Konsep Dasar <i>Branding</i> (<i>Brand Identity</i>)..	Membangun Karakter Lewat Sehelai Kain dan Warna	Disajikan teks narasi mengenai strategi visual sebuah usaha busana baru, peserta didik mampu mengidentifikasi konsep elemen utama yang sedang dibangun usaha tersebut untuk menciptakan karakteristik visual merek secara tepat.	L1	Coss	03

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
4.	Peserta didik mampu menentukan target pasar (<i>target market</i>) yang spesifik untuk produk busana berdasarkan aspek demografis, geografis, dan psikografis	Segmentasi Pasar (<i>Targeting</i>).	Strategi Penentuan Target Pasar Lini Busana Rania	Disajikan profil produk busana spesifik, peserta didik dapat menentukan segmen pasar (<i>target market</i>) yang paling tepat.	L2	Coss	04
5.	Peserta didik mampu mengidentifikasi pemanfaatan teknologi digital dan otomatisasi (Industri 4.0) dalam proses produksi busana.	Digitalisasi Industri Busana (Industri 4.0).	Optimalisasi Efisiensi Bahan dan Waktu di Industri Garmen	Disajikan kasus efisiensi kerja di industri garmen, peserta didik mampu menentukan teknologi digital yang tepat untuk mempercepat pembuatan pola busana massal.	L2	Coss	05
6.	Peserta didik mampu menerapkan karakteristik dan konsep <i>technopreneurship</i> dalam merancang peluang usaha baru di bidang industri busana memanfaatkan teknologi digital.	Profil <i>Technopreneur</i> di Bidang Busana (<i>Fashion Technopreneur</i>).	Digitalisasi Layanan Modiste "Rapi Busana"	Disajikan sebuah studi kasus tentang kendala usaha penjahit konvensional, peserta didik mampu menentukan langkah penerapan digitalisasi (<i>technopreneurship</i>) yang paling tepat untuk memperluas jangkauan pasar.	L2	Coss	06
7.	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan membandingkan pemanfaatan teknologi digital (Industri 4.0) dengan metode konvensional dalam industri busana.	Otomatisasi dan Digitalisasi Produksi (Industri 4.0).	Transformasi Sistem Kerja di Pabrik Garmen	Disajikan narasi tentang modernisasi alur kerja di pabrik garmen menggunakan sistem CAD (Computer Aided Design), peserta didik mampu menentukan dampak nyata penerapan teknologi Industri 4.0 tersebut terhadap efisiensi bahan dan waktu produksi secara tepat.	L2	Coss	07
8.	Peserta didik mampu menganalisis perbandingan proporsi tubuh manusia secara anatomi realis,	Perbandingan Proporsi Tubuh	Teks Studi Kasus Desain	Disajikan sebuah kasus kebutuhan ilustrasi untuk gaun malam haute couture (<i>catwalk</i>),	L3	coss	08

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	desain busana (<i>fashion illustration</i>), dan ilustrasi ekstrem (<i>ekstrim/catwalk style</i>).	(Anatomi vs Desain Mode).	(Kebutuhan Ilustrasi Catwalk)	peserta didik mampu menganalisis perbandingan tinggi proporsi tubuh yang paling tepat untuk memberikan efek dramatis.			
9.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh karakteristik tekstur bahan tekstil terhadap visualisasi lipatan pakaian (<i>drape</i>) pada gambar mode.	Menggambar Lipatan dan Jatuhnya Bahan (<i>Drape & Fold</i>).	Teks Analisis Karakteristik Bahan Fisik (<i>Drape & Fold</i>)	Disajikan kasus perbedaan karakteristik dua jenis bahan kain, peserta didik mampu mengevaluasi perbedaan teknik penarikan garis lipatan pada sketsa busana.	L3	COSS	09
10.	Peserta didik mampu mengevaluasi penerapan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris pada sketsa menggambar mode.	Prinsip Desain pada Gambar Busana (Keseimbangan Asimetris).	Deskripsi Visual Kasus Ketidakseimbangan Desain (<i>Off-Balance</i>)	Indikator soal : Disajikan sketsa busana yang tidak seimbang (<i>off-balance</i>), peserta didik mampu menganalisis solusi elemen visual untuk menyeimbangkan gambar desain tersebut.	L3	COSS	10

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Aceh Timur, 24 Agustus 2026
Guru Mata Pelajaran

Sariana, S.Pd
NIP. 198704242023212038

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Busana
Kelas : X/E
Semester : 1/(Ganjil)

No	Jawaban	Skor
1.	(Level L1 - Konsep Dasar Branding) Stimulus: Seorang alumni SMK Busana ingin membuka lini pakaian siap pakai (<i>ready-to-wear</i>) secara daring. Rekannya menyarankan agar ia tidak hanya fokus memproduksi baju yang bagus, tetapi juga harus membangun <i>brand identity</i> yang kuat sejak awal agar mereknya memiliki karakteristik visual yang khas dan mudah dikenali oleh calon pembeli di media sosial. Pertanyaan: Jelaskan apa yang dimaksud dengan <i>brand identity</i> dalam industri busana, dan sebutkan minimal 4 (empat) elemen visual utama yang harus dirancang secara konsisten untuk membangun identitas merek tersebut! • Kunci Jawaban Ideal (Skor Maksimal 15): <i>Brand identity</i> (identitas merek) adalah kumpulan elemen kasat mata dan karakteristik visual yang diciptakan oleh sebuah jenama busana untuk menggambarkan citra, nilai, dan pesan tertentu kepada konsumennya sehingga berbeda dari kompetitor. Empat elemen visual utama yang harus dirancang secara konsisten adalah: ◦ Logo: Lambang atau tanda pengenal visual utama merek. ◦ Palet Warna: Kombinasi warna khas yang digunakan pada produk, kemasan, hingga media sosial. □ Tipografi/Jenis Huruf (Font): Gaya tulisan yang mencerminkan karakter merek (misal: kasual, mewah, atau minimalis).	10

2.	□ Slogan/Tagline: Kalimat pendek yang merepresentasikan visi atau janji produk kepada konsumen. (Level L2 - Segmentasi Pasar) Stimulus: Rania sedang merancang koleksi pakaian kerja wanita (<i>office wear</i>) dengan potongan minimalis. Agar pakaian tersebut nyaman dipakai beraktivitas seharian di dalam ruangan ber-AC maupun saat menghadiri rapat penting, Rania menggunakan bahan premium yang tidak mudah kusut. Karena kualitas material dan tingkat kesulitan jahit yang tinggi, produk busana ini dibanderol dengan harga kelas menengah ke atas dan akan dipasarkan di butik fisik area pusat perkantoran Jakarta serta melalui website resmi. Pertanyaan: Berdasarkan stimulus di atas, analisis dan tentukan target pasar (<i>target market</i>) spesifik lini busana Rania berdasarkan 3 aspek segmentasi: demografis (usia/ekonomi), geografis (wilayah), dan psikografis (gaya hidup/kebutuhan)! • Kunci Jawaban Ideal (Skor Maksimal 20): Target pasar spesifik untuk lini busana Rania adalah: ○ Aspek Demografis: Wanita usia produktif/matang (sekitar 23–45 tahun) yang sudah bekerja dan memiliki pendapatan mandiri kelas menengah ke atas (mampu membeli pakaian harga premium). ○ Aspek Geografis: Masyarakat urban/perkotaan yang tinggal atau bekerja di kota besar (khususnya wilayah pusat perkantoran seperti Jakarta) serta konsumen nasional yang memiliki akses internet (pembelian via website). ○ Aspek Psikografis: Wanita karier atau profesional yang mengutamakan penampilan rapi, formal, namun tetap simpel (minimalis), memiliki mobilitas tinggi, serta membutuhkan pakaian praktis yang tidak mudah kusut untuk menjaga citra profesional di tempat kerja.	20
----	---	----

3.	(Level L2 - Profil Technopreneur) Stimulus: Pak Joko mengelola sebuah usaha penjahit rumahan bernama "Rapi Busana" yang terkenal dengan kualitas jahitan kustomnya yang rapi. Selama bertahun-tahun, usahanya hanya mengandalkan pelanggan lokal yang datang langsung ke butik untuk diukur badannya secara manual. Namun, belakangan ini omzet usahanya menurun drastis karena masyarakat perkotaan yang sibuk tidak memiliki waktu lagi untuk meluangkan waktu datang fitting langsung ke tempatnya. Pertanyaan: Jika Anda adalah seorang <i>technopreneur</i> di bidang busana, rumuskan sebuah langkah solusi digitalisasi yang konkret, adaptif, dan logis untuk mengatasi masalah operasional yang dihadapi usaha Pak Joko agar jangkauan pasarnya bisa meluas tanpa kehilangan kualitas jahitan kustomnya! • Kunci Jawaban Ideal (Skor Maksimal 20): Langkah solusi berbasis <i>technopreneurship</i> yang dapat diterapkan adalah: ○ Membangun Platform Digital (Website/Aplikasi/WhatsApp Business) yang terintegrasi untuk pendaftaran pesanan. ○ Menyediakan Fitur Konsultasi Desain Jarak Jauh melalui <i>video call</i> agar pelanggan sibuk tidak perlu datang ke butik. ○ Membuat Panduan Ukur Badan Mandiri Berbasis Video Visual yang interaktif atau filter cerdas di aplikasi ponsel, sehingga pelanggan dapat mengukur badan mereka sendiri di rumah dengan bantuan tutorial digital yang presisi, lalu mengirimkan data ukurannya secara online. ○ Layanan pengiriman contoh kain (<i>fabric sample kit</i>) ke rumah pelanggan via ekspedisi agar pelanggan tetap bisa merasakan tekstur bahan secara fisik sebelum dijahit.	20
----	--	----

4.	Level 3 (Menggambar Mode & Desain Busana) Stimulus: Manipulasi Visual Bentuk Tubuh Melalui Desain Seorang desainer menghadapi klien wanita bertubuh <i>petite</i> (pendek dan mungil) namun memiliki bentuk tubuh buah pir (<i>pear shape</i>—area pinggul dan paha cenderung lebar/berisi, sedangkan area dada dan bahu cenderung sempit). Klien tersebut ingin menghadiri acara gala formal dan meminta dibuatkan gaun yang bisa memberikan ilusi visual agar tubuhnya terlihat lebih tinggi jenjang sekaligus menyamarkan area pinggulnya yang lebar agar terlihat seimbang. Pertanyaan: Analisislah bagaimana kombinasi unsur desain (arah garis, tekstur kain, dan siluet pakaian) yang harus diaplikasikan oleh desainer tersebut saat menggambar sketsa mode! Berikan argumentasi estetis mengapa kombinasi tersebut mampu memecahkan masalah proporsi tubuh sang klien! • Kunci Jawaban Ideal (Skor Maksimal 25): ○ Arah Garis: Menggunakan arah garis vertikal pada bagian badan hingga rok (misalnya detail lipatan/garis hias <i>princess</i>). <i>Argumentasi:</i> Garis vertikal menuntun mata bergerak dari bawah ke atas secara linear, memberikan manipulasi visual tubuh terlihat lebih tinggi dan ramping. ○ Siluet Pakaian: Menerapkan siluet A-Line atau Empire Dress (potongan pinggang dinaikkan ke bawah dada). <i>Argumentasi:</i> Siluet A-line yang melebar lembut dari pinggang ke bawah akan menyembunyikan bentuk asli pinggul dan paha yang lebar secara sempurna tanpa mempertegas volumenya. ○ Tekstur Kain: Memilih tekstur kain yang lemas/jatuh (<i>soft drape</i>) seperti sifon atau crepe premium pada bagian rok, serta kain berstruktur sedikit tegak (seperti brokat/jacquard) pada bagian dada/bahu. <i>Argumentasi:</i> Kain rok yang jatuh lemas mencegah efek mengembang pada pinggul. Sementara kain berstruktur di area dada/bahu dengan detail kerutan (<i>ruffles</i>) akan menambah volume tubuh bagian atas sehingga menyeimbangkan lebar pinggul bawah.	25
----	---	----

5.	(Level L3/HOTS - Menggambar Mode & Karakteristik Bahan) Stimulus: Sinta sedang menggambar dua buah sketsa gaun pesta dengan detail model kerutan (<i>gathering</i>) yang sama pada bagian pinggang. Gaun A direncanakan menggunakan kain sifon sutra (silk chiffon) yang memiliki karakteristik tipis, ringan, transparan, dan lemas. Sedangkan Gaun B menggunakan kain tafeta (taffeta) yang memiliki karakteristik tebal medium, kaku, berkilau, dan renyah (<i>crisp</i>). Pertanyaan: Analisislah bagaimana karakteristik fisik kedua jenis bahan tersebut memengaruhi representasi visual teknik penarikan garis lipatan pakaian (<i>drape & fold</i>) yang harus diaplikasikan oleh Sinta agar sketsa menggambar modenya terlihat realistis dan tidak salah tafsir! • Kunci Jawaban Ideal (Skor Maksimal 25): Karakteristik fisik tekstur kain sangat menentukan bentuk jatuh pakaian, sehingga Sinta harus membedakan teknik penarikan garis sebagai berikut: ○ Pada Gaun A (Kain Sifon): Karena sifatnya yang ringan, tipis, dan lemas, kain sifon akan jatuh mengikuti lekuk tubuh secara rapat. Oleh karena itu, Sinta harus menggambar garis-garis lipatan dan kerutan dengan tarikan garis yang melengkung lembut, berdekatan/rapat, tipis, dan jatuh melunglai ke bawah tanpa menciptakan volume besar. ○ Pada Gaun B (Kain Tafeta): Karena sifatnya yang kaku dan renyah (<i>crisp</i>), kain tafeta cenderung menolak lekuk tubuh dan mempertahankan volumenya sendiri. Oleh karena itu, Sinta harus menggambar kerutan dan lipatannya dengan tarikan garis yang lebih kaku, tegas, bersudut tajam (patah-patah), bervolume, dan memberikan efek visual kain yang mengembang.	25
----	---	----

	Jumlah Skor Perolehan	100
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	100

Note :
 Skor berdasarkan Level Kognitifnya

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Desain dan Produksi Busana

Kelas/Fase : XI/F

Guru Mapel : Emi Saputri

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Menyiapkan alat, bahan, mesin, dan perlengkapan	Persiapan kerja	Skenario persiapan	Menentukan perlengkapan sesuai pekerjaan	LOTS (C2)	PG	1
2.	Menerapkan teknik dasar menjahit sesuai prosedur	Teknik jahitan dasar	Ilustrasi langkah menjahit	Menentukan prosedur teknik jahit yang benar	LOTS (C2)	PG	2
3.	Merakit busana sesuai urutan kerja	Urutan perakitan	Bagan proses	Menentukan urutan perakitan yang tepat	LOTS (C2)	PG	3
4.	Menerapkan prosedur K3	K3 menjahit	Skenario ruang praktik	Menentukan tindakan K3 yang tepat	MOTS (C3)	PG	4
5.	Melakukan teknik dasar menjahit dengan benar dan rapi	Jahitan lurus/lengkung	Contoh hasil jahitan	Memilih teknik untuk hasil rapi	MOTS (C3)	PG	5
6.	Melakukan perakitan sesuai prosedur dan standar industri	Prosedur perakitan	SOP/jobsheet	Memilih langkah perakitan sesuai SOP	MOTS (C3)	PG	6
7.	Memasang komponen dengan tepat dan rapi	Teknik pemasangan	Contoh pemasangan	Menentukan cara pemasangan yang tepat	MOTS (C3)	PG	7
8.	Memasang komponen sesuai spesifikasi produk	Spesifikasi komponen	Kasus komponen tidak simetris	Menganalisis kesesuaian posisi komponen	HOTS (C4)	PG	8
9.	Mengidentifikasi dan memperbaiki ketidaksesuaian	Cacat dan rework	Kasus produk cacat	Menganalisis ketidaksesuaian dan tindakan perbaikan	HOTS (C4)	PG	9

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
10.	Merakit busana sesuai spesifikasi produk	Spesifikasi produk	Kasus ukuran dan bentuk	Menganalisis kesesuaian rakitan dengan spesifikasi	HOTS (C4)	PG	10

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Idi, 2026

Guru Mata Pelajaran

EMI SAPUTRI, S.Pd

NIP. 197408092006042007

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran :

Kelas :

Semester :

No	Jawaban	Skor
1. 2.		
	Jumlah Skor Perolehan	
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	

Note :
Skor berdasarkan Level Kognitifnya

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Desain Dan Produksi Busana

Kelas/Fase : X

Guru Mapel : Nilam Permata Sari, S.Sn

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Murid mampu menjelaskan pengertian dan ruang lingkup industri busana fesyen.	Industri Busana (Fesyen).	Berbagai jenis pakaian yang kita gunakan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari perancangan desain, pemilihan bahan, pembuatan pola, pemotongan kain, proses menjahit, penyelesaian, hingga pemasaran dan penjualan.	Mengidentifikasi profesi di industri busana.	C 1	Pilihan Ganda	1
				Mengidentifikasi berbagai peluang kerja.	C 2	Pilihan Ganda	2
2.	Murid mampu mengidentifikasi bidang-bidang pekerjaan pada ruang lingkup industri busana fesyen.	Industri Busana (Fesyen).	Di balik sebuah pakaian terdapat berbagai profesi yang saling berhubungan, seperti desainer busana, pembuat pola, penjahit, operator produksi, quality control, fashion stylist,	Menentukan profesi berdasarkan tugas.	C 2	Pilihan Ganda	3
				Menentukan profesi berdasarkan kasus.	C 3	Pilihan Ganda	4
				Memahami berbagai bidang pekerjaan dalam industri busana.	C 2	Pilihan Ganda	5

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
			fotografer fashion, hingga tenaga pemasaran. Semua kegiatan tersebut merupakan bagian dari industri busana fesyen.	Menentukan cara mengembangkan karier	C 3	Pilihan Ganda	6
3.	Murid mampu menjelaskan jenjang karier di industri busana sebagai dasar dalam merencanakan pengembangan karier dimasa depan.	Peluang kerja dan jenjang karier di industri busana.	Seseorang yang memiliki keterampilan di bidang busana tidak hanya dapat bekerja sebagai penjahit, tetapi juga dapat menjadi fashion designer, pattern maker, fashion stylist, sample maker, quality control, merchandiser, operator produksi, fashion illustrator, maupun tenaga pemasaran.	Menentukan jenjang karier berdasarkan kasus. Menentukan urutan jenjang karier.	C 3 C 2	Pilihan Ganda Pilihan Ganda	7 8
4.	Murid mampu menjelaskan jenjang karier di industri busana sebagai dasar dalam	Peluang kerja dan jenjang karier di	Dalam dunia kerja, seseorang juga dapat mengalami	Mengidentifikasi peluang berwirausaha.	C 3	Pilihan Ganda	9

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	merencanakan pengembangan karier dimasa depan.	industri busana.	jenjang karier sesuai dengan pengalaman, keterampilan, pendidikan, dan prestasi kerja. Misalnya, seorang pemula dapat bekerja sebagai asisten atau operator, kemudian berkembang menjadi tenaga terampil, supervisor, hingga manajer produksi. Selain bekerja di perusahaan, seseorang juga dapat mengembangkan karier dengan membuka usaha di bidang busana seperti butik, jasa jahit, konveksi, atau bisnis fashion secara daring.	Menentukan posisi berdasarkan deskripsi pekerjaan.	C 3	Pilihan Ganda	10

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

NIP.

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran : Desain Dan Produksi Busana
Kelas : X
Semester : Ganjil

No	Jawaban	Skor
1. 2.		
	Jumlah Skor Perolehan	
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	

Note :
Skor berdasarkan Level Kognitifnya

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran :

Kelas/Fase :

Guru Mapel :

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	peserta didik mampu menentukan solusi pemecahan masalah desain menggunakan teknik ilusi optik (garis hias dan proporsi baju) untuk mengoreksi ketidakseimbangan bentuk tubuh klien.	Penerapan Garis Desain pada Proporsi Tubuh	Kreasi/Penerapan Kontekstual	Peserta didik dapat menentukan penyesuaian proporsi dan garis hias yang tepat untuk bentuk tubuh tertentu agar tampil lebih proporsional.	C6	PG	1
2.	Peserta didik mampu menganalisis dampak kesalahan pembagian proporsi tubuh (<i>croquis</i>) terhadap keakuratan tampilan visual siluet desain busana secara logis dan kritis.	Proporsi Tubuh Secara Ilustrasi (<i>Croquis</i>)	Analisis	Disajikan kasus kesalahan proporsi pada desain busana, peserta didik dapat menganalisis dampak visual dari kesalahan tersebut terhadap siluet busana..	C4	PG	2
3	Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur desain busana (garis, arah, bentuk, warna, tekstur) serta menerapkannya untuk	Unsur dan Prinsip Desain		Disajikan beberapa jenis pernyataan tentang unsur garis, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis garis yang memberikan karakter/kesan visual tenang, stabil, dan melebar pada siluet tubuh dengan benar.	C1	PG	1

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	memberikan ilusi visual tertentu pada bentuk tubuh pemakainya secara tepat.						
4	Peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur desain (garis, bentuk, tekstur, nilai, ukuran, dan warna) untuk diterapkan dalam pembuatan desain busana.	Unsur dan Prinsip Desain		Disajikan deskripsi mengenai karakteristik unsur visual busana yang menunjukkan area permukaan benda atau garis batas luar (siluet), peserta didik dapat mengidentifikasi jenis unsur dasar desain tersebut dengan tepat.	C1	PG	4
5	Menerapkan teknik pencampuran warna untuk menghasilkan dimensi warna baru dalam desain.	Pencampuran & Dimensi Warna (Value/Hue)	Analisis	3Disajikan ilustrasi eksperimen pencampuran warna, peserta didik dapat menentukan istilah dimensi warna (<i>tint/shade/tone</i>) yang dihasilkan dengan tepat.	C3	PG	5
6	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan membedakan pengelompokan warna (primer, sekunder, dan tersier) pada lingkaran warna dengan tepat melalui kegiatan analisis teori warna.	Dasar-Dasar Warna (Warna Primer, Sekunder, Tersier)	Menerapkan	Disajikan kasus pencampuran dua warna dengan komposisi seimbang, peserta didik dapat menentukan klasifikasi tingkatan warna baru yang dihasilkan berdasarkan teori warna Brewster secara tepat.	C3	PG	6
7	Peserta didik mampu menganalisis sifat psikologis dan karakteristik kelompok warna (warna panas dan warna dingin) serta	Warna panas dan dingin		Peserta didik dapat menentukan kelompok warna dingin berdasarkan lingkaran warna.	C3		

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	pengaruhnya terhadap visualisasi desain busana secara logis.						
8	Peserta didik dapat menerapkan rumus perbandingan tinggi kepala (TK) untuk menghitung dimensi total figur model dan menentukan letak titik anatomis tubuh (garis lutut) pada proporsi ilustrasi busana secara tepat dan akurat."	Proporsi Tubuh Manusia dan Desain Busana	Menerapkan	Disajikan ilustrasi atau deskripsi kasus tinggi kepala model, peserta didik dapat menentukan letak bagian tubuh tertentu menggunakan rumus perbandingan proporsi tubuh ilustrasi busana ($9 \frac{1}{2}$) atau 10 tinggi kepala) secara tepat.	C3		
9	Peserta didik mampu menganalisis proporsi tubuh manusia sesuai dengan standar ilustrasi mode (fashion figure) untuk kebutuhan desain busana.	Proporsi Tubuh Secara Ilustrasi (Fashion Figure)		Disajikan narasi tentang pembuatan ilustrasi desain mode, peserta didik dapat menentukan standar perbandingan tinggi total tubuh terhadap tinggi kepala dengan tepat.	C1		

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
10	Peserta didik mampu menentukan penggunaan Alat Pelindung Diri (APD) yang tepat sesuai dengan jenis pekerjaan dan potensi bahaya yang ada di laboratorium jahit busana untuk mencegah kecelakaan kerja.	Alat Pelindung Diri (APD) saat menjahit		Siswa dapat menentukan fungsi APD yang tepat saat mengoperasikan mesin jahit high speed.	C4		

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Peureulak timur, agustus 2026
Guru Mata Pelajaran

Supriani S.Pd
NIP. 198209082023212025

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran :
Kelas :
Semester :

No	Jawaban	Skor
1. 2.		
	Jumlah Skor Perolehan	
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	

Note :
Skor berdasarkan Level Kognitifnya

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Tahun Pelajaran 2026-2027

Jenis Sekolah : SMK Negeri 1 Peureulak Timur
Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Busana
Kelas / Fase : X / E
Kurikulum : Deep Learning
Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Guru Mata Pelajaran : Roslinar, S.Pd.

Capaian Pembelajaran (CP) : Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di bidang busana, mengidentifikasi dan memilih alat jahit serta bahan tekstil sesuai fungsinya, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar hiasan dan jahitan, serta mengoperasikan dan memelihara mesin jahit sesuai prosedur kerja.

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Beberapa pernyataan terkait tujuan K3 di ruang praktik busana	Disajikan beberapa pernyataan, peserta didik dapat menentukan tujuan penerapan K3 di ruang praktik busana.	LOTS (C1 - Mengingat)	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Kasus kondisi alat dan ruang praktik yang tidak aman	Disajikan kasus kondisi ruang praktik yang tidak aman, peserta didik mampu menerapkan prosedur K3 yang tepat.	MOTS (C3 - Menerapkan)	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit	Alat Jahit Manual	Nama dan fungsi alat jahit manual	Disajikan nama alat jahit manual, peserta didik dapat menentukan fungsi alat tersebut.	LOTS (C1 - Mengingat)	Pilihan Ganda	3

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.						
4	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Alat Jahit Manual	Kasus pemindahan tanda pola dari kertas ke kain	Disajikan kasus pemindahan tanda pola, peserta didik mampu menerapkan pemilihan alat jahit yang tepat sesuai kebutuhan.	MOTS (C3 - Menerapkan)	Pilihan Ganda	4
5	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Bahan Tekstil	Pernyataan mengenai sifat serat kapas	Disajikan pernyataan mengenai sifat suatu serat, peserta didik mampu memahami karakteristik serat tekstil.	LOTS (C2 - Memahami)	Pilihan Ganda	5
6	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Bahan Tekstil	Kasus pemilihan bahan untuk seragam olahraga	Disajikan kasus kebutuhan busana tertentu, peserta didik mampu menganalisis kesesuaian jenis bahan dengan fungsi busana.	HOTS (C4 - Menganalisis)	Pilihan Ganda	6
7	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Mengambil Ukuran Tubuh	Kasus teknik pengukuran lingkaran pinggang	Disajikan kasus teknik pengukuran tubuh, peserta didik mampu menerapkan cara mengambil ukuran badan dengan benar.	MOTS (C3 - Menerapkan)	Pilihan Ganda	7
8	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan	Mengambil Ukuran Tubuh	Kasus busana yang terasa sempit di bagian dada	Disajikan kasus hasil busana yang tidak pas di badan, peserta didik	HOTS (C4 - Menganalisis)	Pilihan Ganda	8

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.			mampu menganalisis penyebab kesalahan pengukuran.			
9	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Tusuk Dasar Menjahit	Pernyataan mengenai fungsi salah satu tusuk dasar	Disajikan pernyataan mengenai fungsi tusuk dasar, peserta didik mampu memahami jenis tusuk yang sesuai.	LOTS (C2 - Memahami)	Pilihan Ganda	9
10	Peserta didik mampu menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3), mengidentifikasi alat jahit dan bahan tekstil, mengambil ukuran tubuh, membuat tusuk dasar, serta mengoperasikan mesin jahit sesuai prosedur kerja yang sudah diajarkan.	Mesin Jahit	Kasus hasil jahitan bermasalah akibat kesalahan pengoperasian mesin	Disajikan kasus hasil jahitan bermasalah, peserta didik mampu mengevaluasi penyebab dan solusi terkait pengoperasian mesin jahit.	HOTS (C5 - Mengevaluasi)	Pilihan Ganda	10

Keterangan Level Kognitif:

1. LOTS = Low Order Thinking Skills (Taksonomi Bloom C1 - Mengingat, C2 - Memahami)
2. MOTS = Middle Order Thinking Skills (Taksonomi Bloom C3 - Menerapkan)
3. HOTS = High Order Thinking Skills (Taksonomi Bloom C4 - Menganalisis, C5 - Mengevaluasi, C6 - Mencipta)

Peureulak Timur, 7 September 2026
Guru Mata Pelajaran,

Roslinar, S.Pd.
NIP. 198108212009042007

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran :Desain dan produksi Busana

Kelas/Fase : XII/F

Guru Mapel : Nur Afril,S.Pd

No.	TujuanPembelajaran	Materi	Stimulus	IndikatorSoal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis elemen gaya (style) dalam desain busana.	Gaya Busana (Style)	Teks deskripsi singkat mengenai karakteristik busana harian (mengutamakan kenyamanan, bahan menyerap keringat, dan cocok untuk kegiatan santai)	Disajikan deskripsi singkat tentang busana harian yang santai, peserta didik dapat menentukan jenis elemen gaya yang sesuai (C1 - Mengingat).	C1	Lost	1
2.	Peserta didik mampu menganalisis dan menerapkan elemen gaya (style) dan peserta mengembangkan desain busana sesuai dengan tema, karakteristik produk, dan tren busana yang berlaku.	Gaya busana (style)	Ciri-ciri spesifik berupa penggunaan detail renda, pilihan warna-warna lembut (pastel), serta potongan yang memberikan kesan anggun dan manis.	Disajikan deskripsi singkat tentang busana harian yang santai, peserta didik dapat menentukan jenis elemen gaya yang sesuai (C1 - Mengingat).	C1	Lost	2
3	Mengidentifikasi jenis-jenis teknik manipulasi kain (<i>fabric manipulation</i>) pada	Tekstil (<i>Textile Manipulation</i>):	penjelasan teknik manipulasi kain yang dilakukan dengan cara	Disajikan deskripsi teknik menjahitlipatan kain berulang yang diikat/dijahit membentuk pola geometris, peserta didik dapat	C1	Lost	3

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	eksperimen tekstil.		membuat kerutan atau lipatan.	menentukan nama teknik manipulasi kain tersebut (C1).			
4.	peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengaplikasikan teknik eksperimen tekstil (seperti <i>manipulating fabric</i> , <i>tie-dye</i> , <i>ecoprint</i> , bordir/sulam) serta merancang desain hiasan busana sesuai prinsip-prinsip desain dan tren yang berlaku.	Eksperimen Tekstil (<i>Textile Manipulation</i>)	Penjelasan teknik manipulasi kain yang dilakukan dengan cara membuat kerutan atau lipatan	Disajikan studi kasus pembuatan busana dengan efek kerutan berstruktur geometris timbul pada kain berbahan ringan, peserta didik dapat menerapkan teknik <i>fabric manipulation</i> yang tepat.	C3	Most	4
5.	Peserta didik dapat menerapkan teknik penyiapan bahan baku busana sesuai dengan karakteristik kain.	Penyiapan bahan (pemeriksaan kualitas, penyusutan/penyetrakan, pelurusan serat kain).	Skenario seorang penjahit yang akan memotong bahan beludru (<i>velvet</i>) warna biru tua untuk gaun malam dengan masalah khusus (menjaga agar warna permukaan gaun terlihat sama rata dan tidak tampak keperakan/berbeda tekstur kilau saat dikenakan). (menjaga	Disajikan studi kasus pemotongan bahan berbahan beludru (<i>velvet</i>) atau bermotif satu arah, peserta didik dapat menentukan teknik peletakan pola (<i>pattern layout</i>) yang tepat untuk menghindari perbedaan efek warna/motif saat busana dijahit.	C3	Most	5
6.	Peserta didik dapat	Penyiapan bahan	Skenario		C1	Most	2

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	menerapkan teknik penyiapan bahan baku busana sesuai dengan karakteristik kain.	(pemeriksaan kualitas, penyusutan/penyetricaan, pelurusan serat kain).	pembuatan kemeja pria menggunakan kain bermotif salur/garis-garis vertikal, dengan tantangan teknis agar tampilan kemeja terlihat rapi, simetris, dan motif garis menyambung secara presisi pada bagian saku tempel dan tengah muka.	Disajikan kasus karakteristik kain bergaris/motif satu arah (<i>directional print</i>), peserta didik dapat menentukan teknik peletakan pola (<i>layout</i>) yang tepat untuk menjaga kerapian dan kerapian motif busana).			
7.	Peserta didik dapat menganalisis teknik perlakuan awal (<i>pre-treatment</i>) dan penyiapan bahan baku busana sesuai dengan karakteristik kain	Penyiapan bahan (pemeriksaan kualitas, penyusutan/penyetricaan, dan pelurusan serat kain).	Studi kasus / skenario kontekstual penyiapan bahan (<i>pre-treatment</i>).	Disajikan kasus perlakuan awal bahan kain katun yang rentan mengalami penyusutan (<i>shrinkage</i>), peserta didik dapat menentukan langkah penyiapan bahan yang paling tepat sebelum proses pemotongan pola.	C3	Most	7
8.	Peserta didik dapat menganalisis teknik perlakuan awal (<i>pre-treatment</i>) dan penyiapan bahan baku busana sesuai dengan karakteristik kain.	Penyiapan bahan (pemeriksaan kualitas, penyusutan/penyetricaan, dan pelurusan serat kain).	Kasus seorang penjahit yang menerima pesanan celana panjang pria dari kain tenun wol-katun tebal. Ditemukan	Disajikan studi kasus tentang kain tenun wol/katun tebal yang mengalami cacat serat miring (<i>bowing/skewing</i>), peserta didik dapat menganalisis dan menentukan kombinasi teknik perbaikan serat kain (<i>off-grain correction</i>) yang paling tepat	C4	Host	8

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
			kondisi serat pakan (<i>weft</i>) tidak tegak lurus (90°) terhadap serat lungsin (<i>warp/selvedge</i>) melainkan miring/melengkung (<i>skewing</i>), sehingga siswa diminta menganalisis dampak yang terjadi pada celana serta tindakan korektif perbaikan serat kain sebelum pemotongan.	agar busana tidak terpilin (<i>twisted</i>) saat digunakan.			
9.	Peserta didik merencanakan dan menganalisis alur penyusunan koleksi busana (<i>fashion collection</i>) berdasarkan spesifikasi tema, <i>moodboard</i>, dan efisiensi produksi.	Penyusunan Koleksi Busana (<i>Fashion Collection Development</i>) pelurusan serat kain).	Sebuah tim desain <i>brand</i> busana siap pakai (<i>ready-to-wear</i>) sedang menyusun koleksi busana bertema "<i>Urban Eco-Minimalist</i>" untuk musim	Disajikan studi kasus tentang kendala ketidaksesuaian (<i>inconsistency</i>) antara koleksi busana yang diproduksi dengan <i>moodboard</i> dan target pasar, peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab utama dan menentukan tindakan praktik	C4	Host	9

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
			panas. Pada tahap pembuatan sampel (<i>sample making</i>), ditemukan bahwa dari 10 desain yang dirancang, 4 di antaranya memiliki detail yang terlalu rumit, membutuhkan teknik penjahitan manual yang lama, serta menggunakan bahan yang mudah kusut sehingga tidak sesuai dengan karakter praktis <i>ready-to-wear</i> dan <i>moodboard</i> utama.				
10.	Peserta didik mampu merencanakan dan menganalisis alur penyusunan koleksi	Penyusunan Koleksi Busana (<i>Fashion Collection</i>)	Sebuah tim desain <i>brand</i> busana siap pakai (<i>ready-to-wear</i>) sedang	Disajikan kasus perlakuan awal Disajikan studi kasus tentang kendala ketidaksesuaian (<i>inconsistency</i>) antara koleksi	C4	Host	10

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	busana (<i>fashion collection</i>) berdasarkan spesifikasi tema, <i>moodboard</i> , dan efisiensi produksi karakteristik kain	<i>Development</i>)	menyusun koleksi busana bertema " <i>Urban Eco-Minimalist</i> " untuk musim panas. Pada tahap pembuatan sampel (<i>sample making</i>), ditemukan bahwa dari 10 desain yang dirancang, 4 di antaranya memiliki detail yang terlalu rumit, membutuhkan teknik penjahitan manual yang lama, serta menggunakan bahan yang mudah kusut sehingga tidak sesuai dengan karakter praktis <i>ready-to-wear</i> dan <i>moodboard</i> utama.	busana yang diproduksi dengan <i>moodboard</i> dan target pasar, peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab utama dan menentukan tindakan korektif bahan kain katun yang rentan mengalami penyusutan (<i>shrinkage</i>),			

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Idi 29 Agustus 2026

Guru Mata Pelajaran

Nur Afril,S.Pd

NIPPPK.198504142022212012

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran : Desain Dan Produksi busana
 Kelas : XII
 Semester : 1(ganjil)

No	Jawaban	Skor
1.	C. <i>Casual</i>	5
2.	B. Romantis / Feminine	5
3.	C. Smocking	5
4.	C. <i>Smocking</i>	5
5.	B. Meletakkan semua potongan pola searah dengan arah jalurnya bulu kain (<i>nap</i>) menghadap	10
6.	B. Memotong pola saku secara miring (<i>bias cut</i>) tanpa mempedulikan arah garis pada badan depan	10
7.	B. Merendam kain dalam air bersih tanpa detergen, mengeringkannya tanpa diperas kuat, lalu menyetrikanya searah serat kain sebelum dipotong	10
8.	A. Pipa celana akan melintir (<i>twisted leg</i>) saat dipakai; tindakan korektifnya adalah menarik kain secara diagonal searah kemiringan lalu menyetrikanya dengan uap (<i>steam</i>) hingga serat membentuk sudut tegak lurus.	10
9.	B. Menganalisis ulang seluruh <i>mini-collection</i> (pengelompokan desain), mereduksi/mengeliminasi 4 desain yang tidak efisien, dan menyempurnakan 6 desain tersisa agar selaras dengan <i>moodboard</i> .	10
10.	B. Menganalisis ulang seluruh <i>mini-collection</i> (pengelompokan desain), mereduksi/mengeliminasi 4 desain yang tidak efisien, dan menyempurnakan 6 desain tersisa agar selaras dengan <i>moodboard</i> .	10

	Jumlah Skor Perolehan	100
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	80

Note :
 Skor berdasarkan Level Kognitifnya

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Desain dan produksi busana

Kelas/Fase : XI/F

Guru Mapel : Irminur,S.Pd

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Memahami pengukapan karya dan pengembangan desain dalam satu konsep gaya(style),penerapan tren dan sustainable fashion.	Gaya dan pengembangan desain	Pengaruh tren masa lalu (seperti <i>Art Deco, Retro</i> , atau <i>Bauhaus</i>) serta kearifan lokal/etnik.	Peserta didik dapat menganalisis bentuk penerapan prinsip <i>sustainable fashion</i> (keberlanjutan fesyen) di tahap perancangan desain dan produksi busana	HOST	PG	1
2.	Memahami pengukapan karya dan pengembangan desain dalam satu konsep gaya(style),penerapan tren dan sustainable fashion.	Gaya dan pengembangan desain	Pengaruh tren masa lalu (seperti <i>Art Deco, Retro</i> , atau <i>Bauhaus</i>) serta kearifan lokal/etnik.	Peserta didik dapat menganalisis bentuk penerapan prinsip <i>sustainable fashion</i> (keberlanjutan fesyen) di tahap perancangan desain dan produksi busana	LOTS	PG	2
3.	Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis teknik hiasan permukaan kain (<i>surface design</i>) tradisional nusantara.	Teknik Hiasan Permukaan Kain (<i>Surface Embellishment</i>)	Permukaan kasar, halus, bergelombang, berstruktur geometris, atau motif timbul yang memicu penciptaan	Peserta didik dapat mengidentifikasi teknik pewarnaan rintang pada permukaan kain tradisional.	LOST	PG	3

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
			tekstur baru pada kain.				
4.	Peserta didik mampu menganalisis teknik manipulasi tekstil (<i>fabric manipulation</i>) untuk menambah tekstur tiga dimensi pada busana.	Manipulasi Tekstil (<i>Fabric Manipulation / Smocking / Pleats</i>)		Disajikan ilustrasi desain busana, peserta didik dapat menentukan teknik manipulasi tekstil yang tepat untuk menciptakan tekstur kerutan geometris	MOTS	PG	4
5.	Peserta didik mampu mengevaluasi kesesuaian teknik eksperimen tekstil dengan karakteristik serat atau bahan tekstil tertentu.	Kesesuaian Karakteristik Bahan dan Teknik Eksperimen Tekstil	segala bentuk gagasan, objek, kondisi, atau kebutuhan yang memicu dan mendorong lahirnya sebuah konsep desain baru	Disajikan studi kasus eksperimen pewarnaan tekstil (<i>tie-dye</i> atau <i>ecoprint</i>), peserta didik dapat mengevaluasi pemilihan jenis serat kain yang tepat agar zat warna dapat terserap optimal.	HOST	PG	5
6.	Peserta didik dapat mengidentifikasi alat pokok yang digunakan untuk mengambil ukuran tubuh manusia dalam pembuatan pola busana.	Alat Pengambil Ukuran Tubuh (<i>Measuring Tools</i>)	Dalam pembuatan busana, stimulus alat pengambil ukuran tubuh adalah kebutuhan teknis untuk mendapatkan dimensi anatomi manusia secara akurat, presisi, dan konsisten	Peserta didik dapat menyebutkan nama dan fungsi alat ukur tubuh dalam pembuatan busana.	LOST	PG	6
7.	Peserta didik mampu menganalisis urutan langkah kerja atau prosedur operasional	Lembar Kerja & Urutan Langkah Produksi		Disajikan urutan acak proses persiapan produksi, peserta didik dapat menentukan tahapan kerja	MOST	PG	7

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	dalam lembar persiapan pembuatan busana sebelum proses jahit massal.	(<i>Production Operation</i>)		yang logis setelah proses pembuatan pola selesai			
8.	Peserta didik mampu mengevaluasi pengaruh ketepatan arah serat kain (<i>grainline</i>) pada proses pemotongan terhadap kualitas hasil jadi busana.	Arah Serat Kain (<i>Grainline</i>) & Teknik Pemotongan Bahan	Dalam industri pembuatan busana dan tekstil, arah serat kain (<i>grainline</i>) dan teknik pemotongan bahan merupakan landasan utama yang menentukan apakah sebuah pakaian akan jatuh anggun, simetris, tahan lama, dan nyaman dipakai.	Disajikan studi kasus permasalahan hasil potongan kain yang melintir atau bergeser setelah dijahit, peserta didik dapat mengevaluasi kesalahan dalam tahap persiapan pemotongan.	HOST	PG	8
9.	Menentukan jenis pelapis yang tepat sesuai bagian busana	Bahan pelapis(interfacing)	dorongan kebutuhan fungsional dan estetis untuk memberikan struktur, ketebalan, kerapian, kekakuan, atau kenyamanan pada bagian dalam produk utama.	Disajikan bagian busana kerja seperti kerah kemeja/blezzer peserta didik dapat menentukan jenis interfacing yang sesuai.	LOST	PG	9

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
10.	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis bahan pelapis (<i>interfacing</i>) berdasarkan cara pemasangannya dengan tepat.	Jenis-jenis bahan pelapis (<i>Fusible</i> dan <i>Non-Fusible Interfacing</i>)	dorongan kebutuhan fungsional dan estetis untuk memberikan struktur, ketebalan, kerapian, kekakuan, atau kenyamanan pada bagian dalam produk utama.	Disajikan deskripsi cara pemasangan bahan pelapis, peserta didik dapat menentukan jenis <i>interfacing</i> yang tepat.	MOST	PG	10

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Aceh timur, 28 Agustus 2026

Guru Mata Pelajaran

Irminur, S.Pd

NIP. 199505082025212059

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran :
Kelas :
Semester :

No	Jawaban	Skor
1. 2.		
	Jumlah Skor Perolehan	
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	

Note :
Skor berdasarkan Level Kognitifnya

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Desain dan Produksi Busana

Kelas/Fase : XII/F

Guru Mapel : Masyithah,S.Pd

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Peserta didik mampu menganalisis karakteristik jenis-jenis pola <i>smocking</i> (seperti pola kotak/inggris, pola anyaman/bambu, pola gelombang/kanada, atau pola sisik) berdasarkan efek volume yang dihasilkan.	Manipulasi Kain (<i>Fabric Manipulation - Smocking</i>)	Meningkatnya Nilai Jual Kain Polos Lewat Keindahan Kerut "Smocking"	Siswa dapat menentukan jenis bahan baku yang paling optimal untuk menonjolkan tekstur timbul pada teknik reka latar tekstil.	L1	Coss	03
2.	Peserta didik mampu membedakan karakteristik visual dan fungsi antara Gambar Ilustrasi Mode (<i>fashion illustration</i>) dengan Desain Produksi (<i>technical sketch / flat design</i>).	Desain Produksi (<i>Production Sketch</i>)	Menjembatani Ide Idealis Desainer ke Ruang Produksi Massal	Siswa mampu mengidentifikasi karakteristik utama dari Desain Produksi 1 (Sajian Kerja/Sajian Pola).	L1	Coss	05
3.	Peserta didik mampu melakukan pembersihan sisa benang (<i>trimming</i>)	Menjahit Sesuai Prosedur (<i>Sewing</i>)	Kegagalan Produksi Massal Akibat Mengabaikan	Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi jenis sepatu mesin jahit khusus pada proses perakitan busana.	L1	Coss	08

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	dan penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) pada pakaian jadi.		Lembar Kerja Prosedur (SOP)				
4.	Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai macam gaya (<i>style</i>) busana (seperti <i>classic, casual, feminine, edgy, bohemian</i> , dll) secara tepat melalui analisis visual.	Penerapan Gaya Busana (Classic Elegant vs Sporty Casual)	Tantangan "Makeover" Citra: Menentukan Karakter Busana untuk Dua Klien	Disajikan karakteristik aktivitas seorang klien, peserta didik dapat menentukan gaya busana yang paling tepat sesuai dengan kesempatan tersebut.	L2	Coss	01
5.	Peserta didik mampu menganalisis konsep fashion berkelanjutan (<i>sustainable fashion</i>) melalui pemanfaatan teknik <i>ecoprint</i> sebagai alternatif pewarnaan ramah lingkungan.	Teknik Pewarnaan dan Cetak Alami (<i>Ecoprint</i>)	Menangkap Jejak Daun di Atas Kain untuk Industri Mode Berkelanjutan	Siswa mampu mengidentifikasi tujuan utama proses <i>mordanting</i> kain pada pembuatan tekstil <i>ecoprint</i> .	L2	Coss	04
6.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh tanda arah serat (<i>grain line</i>) pada pola terhadap jatuhnya bentuk pakaian saat	Merancang Bahan (<i>Marker Layout</i>)	Strategi Merancang Bahan (Marker Layout) Demi Menekan Sisa Kain dan Biaya Produksi	Siswa dapat menentukan prinsip utama efisiensi peletakan pola di atas kain bermotif satu arah	L2	Coss	06

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	dikenakan.						
7.	Peserta didik mampu memvisualisasikan ragam desain pakaian dalam satu kesatuan koleksi (<i>design range/line-up</i>) menggunakan teknik <i>fashion illustration</i> dan gambar kerja teknis (<i>technical drawing</i>) secara digital maupun manual.	Pengembangan Koleksi & Estetika.	Menjaga "Benang Merah" Estetika dalam Merancang Koleksi Busana Komersial	Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi utama dari pembuatan lembar pengembangan desain (<i>design range/line-up</i>) dalam sebuah koleksi busana.	L2	Coss	09
8.	Peserta didik mampu mengidentifikasi implementasi prinsip-prinsip desain (keselarasan, keseimbangan, proporsi, pusat perhatian, dan irama) pada berbagai produk busana secara tepat.	Pengembangan Desain dengan Mengubah Siluet (Collar & Silhouette Development)	Eksplorasi Tanpa Batas: Mengubah Siluet Dasar dan Kerah untuk Menghidupkan Desain Busana	Disajikan ilustrasi kebutuhan koreksi bentuk tubuh (bahu sempit), peserta didik dapat memilih jenis kerah/kerah modifikasi yang berfungsi sebagai kamuflase visual	L3	Coss	02
9.	Peserta didik mampu melakukan pembersihan sisa benang (<i>trimming</i>) dan penyelesaian akhir	Menjahit Sesuai Prosedur (<i>Sewing</i>)	Dampak Fatal Pengabaian Langkah Kerja (SOP) Menjahit	Disajikan sebuah kasus kegagalan mekanis pada proses penjahitan bahan satin sutra, peserta didik dapat mengevaluasi dan menentukan	L3	Coss	07

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	(<i>finishing</i>) pada pakaian jadi.		pada Produksi Kemeja Massal	kombinasi solusi teknis yang tepat untuk mengatasi cacat jahitan loncat (<i>skipped stitches</i>).			
10.	Peserta didik mampu melakukan riset tren mode terkini (<i>fashion forecasting</i>) secara berkelompok untuk mengidentifikasi selera pasar, tren warna, siluet, dan material tekstil yang relevan dengan target konsumen.	Analisis Tren & Pembuatan Konsep	Menerjemahkan Tren Global Menjadi Konsep Busana yang Siap Jual.	Disajikan studi kasus target pasar dan tema tertentu, peserta didik dapat menganalisis dan menentukan elemen pengikat (<i>unity</i>) yang tepat dalam menyusun <i>moodboard</i> koleksi.	L3	Coss	10

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Aceh Timur, 24 Agustus 2026
Guru Mata Pelajaran

Masyithah,S.Pd
NIP.199212212023212036

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran : Desain dan Produksi Busana
Kelas : XII
Semester : Ganjil

No	Jawaban	Skor
1.	Level L1-Menjahit Sesuai Prosedur (Pembersihan sisa benang / <i>trimming</i> & <i>finishing</i>). Stimulus: Setelah proses menjahit pakaian jadi selesai, sebuah kemeja tidak bisa langsung dikemas dan dijual. Pada bagian kerung lengan, ujung lengan, dan keliman bawah seringkali masih terdapat benang-benang halus sisa jahitan yang menjuntai. Jika benang ini dibiarkan, pakaian akan terlihat tidak rapi dan kualitasnya dianggap rendah oleh konsumen. Oleh karena itu, diperlukan tahap <i>trimming</i> sebelum proses penyetrikaan (<i>pressing</i>). Butir Soal: Berdasarkan teks di atas, jelaskan apa yang dimaksud dengan proses <i>trimming</i> pada tahap <i>finishing</i> pakaian jadi dan apa tujuan utamanya! Kunci Jawaban:<i>Trimming</i> adalah proses memotong atau membersihkan sisa-sisa benang jahitan yang masih menempel pada pakaian jadi. Tujuan utamanya adalah agar pakaian terlihat rapi, bersih, dan siap untuk tahap penyetrikaan/pengemasan (menjaga standar kualitas pakaian)	10
2.	Level 2-Desain Produksi vs Gambar Ilustrasi Mode & Penerapan Gaya Busana. Stimulus:	

	Perhatikan kedua gambar rancangan busana di bawah ini (ilustrasi deskriptif): • Gambar A: Menampilkan proporsi tubuh yang sengaja dipanjangkan (9-10x tinggi kepala), goresan cat air yang artistik, ekspresi wajah dramatis, dan fokus pada suasana (<i>mood</i>) gaun malam yang mewah. • Gambar B: Menampilkan pakaian tampak depan dan belakang secara datar (tanpa model tubuh), memiliki garis penegas yang bersih (clear line), dilengkapi dengan detail letak saku, jumlah kancing, jahitan <i>topstitch</i>, serta ukuran proporsional. Butir Soal: Berdasarkan deskripsi Gambar A dan Gambar B di atas, analisislah gambar mana yang merupakan Gambar Ilustrasi Mode dan mana yang merupakan Desain Produksi (Technical Sketch). Bedakan keduanya berdasarkan karakteristik visual dan fungsi utamanya di industri fashion! Kunci Jawaban: • Gambar A adalah Gambar Ilustrasi Mode (<i>Fashion Illustration</i>). Karakteristik visualnya menggunakan proporsi tubuh estetik/diperpanjang dan mengutamakan keindahan seni. Fungsinya adalah untuk presentasi ide, promosi, atau menyampaikan suasana (<i>mood</i>) busana kepada konsumen. • Gambar B adalah Desain Produksi (<i>Technical Sketch / Flat Design</i>). Karakteristik visualnya digambar datar (flat), tanpa model tubuh, detail, dan presisi. Fungsinya adalah sebagai panduan teknis bagi pembuat pola (<i>pattern maker</i>) dan penjahit di ruang produksi agar tidak terjadi salah paham saat menjahit. 3. Level 2- Penerapan Gaya Busana (<i>Classic Elegant vs Sporty Casual</i>). Stimulus: Dalam dunia mode, gaya busana seseorang mencerminkan kepribadian dan tujuan acara yang dihadiri.	20
--	---	----

4.	Perhatikan dua buah konsep busana kerja wanita berikut: • Konsep Busana 1: Menggunakan setelan <i>blazer</i> berpola pas badan (<i>fitted</i>), dipadukan dengan rok pensil berwarna hitam standar, berbahan kain wol berkualitas, serta dipermanis dengan bros mutiara kecil di kerah. • Konsep Busana 2: Menggunakan <i>blazer</i> berpotongan longgar (<i>oversized</i>), dipadukan dengan celana kulot berbahan katun stretch, kaos polos putih sebagai dalaman, dan sepatu jenis <i>sneakers</i> putih bersih. Butir Soal: Berdasarkan deskripsi di atas, analisislah gaya busana (<i>style</i>) apa yang diterapkan pada Konsep Busana 1 dan Konsep Busana 2. Bedakan karakteristik visual kedua konsep tersebut sehingga terlihat perbedaan kesan yang ditampilkan! Kunci Jawaban: • Konsep Busana 1 adalah Gaya <i>Classic Elegant</i>. Karakteristik visualnya menggunakan siluet pas badan, bahan formal berkualitas (wol), warna netral/gelap, dan aksesoris minimalis (mutiara). Kesan yang ditampilkan adalah anggun, profesional, rapi, dan tak lekang oleh waktu. • Konsep Busana 2 adalah Gaya <i>Sporty Casual</i>. Karakteristik visualnya menggunakan potongan longgar (<i>oversized</i>), bahan santai yang nyaman (katun stretch/kaos), dan alas kaki kasual (<i>sneakers</i>). Kesan yang ditampilkan adalah aktif, santai, dinamis, namun tetap terlihat modis untuk bekerja. Level 3-Teknik Pewarnaan dan Cetak Alami (<i>Ecoprint</i>). <i>Kelompok siswa jurusan Tata Busana sedang memproduksi jilbab berbahan kain sutra menggunakan teknik ecoprint metode kukus (steaming). Mereka meletakkan daun jati dan daun jarak di atas kain, menggulungnya dengan pipa PVC, mengikatnya kencang, lalu mengukusnya selama 2 jam. Setelah selesai dan kain dibuka, motif daun jati keluar dengan warna merah keunguan yang sangat cantik. Namun, saat kain tersebut langsung dicuci</i>	20
----	--	----

	<i>menggunakan detergen biasa untuk membersihkan sisa getah, warna motif daun jati tersebut mendadak luntur, memudar drastis, dan mengotori bagian kain yang polos (bleeding).</i> Butir Soal: Analisislah mengapa kegagalan warna luntur tersebut bisa terjadi pada kain <i>ecoprint</i> sutra tersebut! Hubungkan analisis Anda dengan pentingnya tahap fiksasi (<i>fixing</i>), pengaruh zat pembersih, dan berikan solusi perbaikan yang tepat agar warna alami daun tidak luntur saat dicuci! Kunci Jawaban: 1. Analisis Penyebab Kegagalan: Kegagalan terjadi karena kelompok siswa melewati tahap fiksasi (<i>fixing</i>) setelah proses pengukusan dan langsung mencuci kain. Tanpa fiksasi, zat warna alami (tanin) dari daun tidak mengunci pada serat sutra. Selain itu, penggunaan detergen biasa (yang bersifat basa kuat dan mengandung pemutih) merusak zat warna alami yang sensitif terhadap zat kimia keras. 2. Pentingnya Tahap Fiksasi: Fiksasi berfungsi untuk mengunci zat warna alam pada serat kain menggunakan mordan (seperti tawas, kapur, atau tunjung) agar warna memiliki ketahanan luntur (<i>color fastness</i>) yang baik. 3. Solusi Perbaikan: Setelah dikukus dan dibuka, kain <i>ecoprint</i> seharusnya diangin-anginkan dulu selama 3-7 hari (proses oksidasi). Setelah itu, lakukan proses fiksasi dengan merendam kain di larutan mordan (misal tawas untuk mempertahankan warna asli). Terakhir, kain dicuci menggunakan sabun khusus yang lembut seperti lerak atau <i>shampoo</i> bayi, bukan detergen baju biasa. 5. Level 3-Merancang Bahan (Pengaruh <i>Grain Line</i>) & Sustainable Fashion (Ecoprint). Stimulus:Seorang desainer membuat gaun bersiluet <i>A-line</i> menggunakan kain katun yang telah diwarnai dengan teknik ecoprint (cetak alami daun). Saat proses merancang bahan (<i>marker layout</i>), demi menghemat kain agar	25
--	---	----

	semua motif daun yang indah terpakai, desainer tersebut sengaja memutar posisi pola rok. Pola yang seharusnya diletakkan searah tanda arah serat panjang (grain line / lusi), diubah posisinya miring 45 derajat (bias/serong) mengikuti letak motif daun. Butir Soal: Analisislah kesalahan apa yang dilakukan oleh desainer tersebut! Berikan argumen Anda mengenai dampak kesalahan arah serat (grain line) tersebut terhadap jatuhnya bentuk pakaian (draping) saat dikenakan, serta bagaimana solusinya agar keindahan motif ecoprint tetap terjaga tanpa merusak struktur pakaian! Kunci Jawaban 1. Analisis Kesalahan: Kesalahannya adalah mengubah arah serat pola dari lusi (panjang) menjadi miring/serong (<i>bias</i>) demi mengejar motif ecoprint tanpa memikirkan karakteristik elastisitas kain. 2. Dampak terhadap Pakaian: Kain yang dipotong searah serat serong (45 derajat) memiliki sifat melar/mulur yang tinggi. Akibatnya, jatuhnya gaun <i>A-line</i> tersebut akan menjadi terlalu bergelombang, tidak stabil, bentuk rok bisa memanjang sepihak (tidak simetris/terseret di lantai), dan pakaian tampak melintir saat dikenakan. 3. Solusi: Desainer seharusnya melakukan perencanaan peletakan motif daun sejak awal proses pencetakan ecoprint (posisi daun disesuaikan dengan rencana arah serat pola), atau jika kain sudah telanjur jadi, desainer harus mendesain model pakaian yang memang memanfaatkan karakteristik potongan serong (<i>bias cut</i>) agar jatuhnya pakaian tetap indah secara sengaja.	25
	Jumlah Skor Perolehan	100
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	100

Note :

Skor berdasarkan Level Kognitifnya

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Desain dan produksi busana

Kelas/Fase : X

Guru Mapel : Nazulia

N o.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Murid mampu menjelaskan pengertian dan ruang lingkup industri busana fesyen	Industri Busana (Fesyen)	Industri busana/fesyen merupakan kegiatan yang menghasilkan berbagai produk pakaian dan pelengkap busana untuk memenuhi kebutuhan konsumen.	Murid mampu menjelaskan pengertian industri busana/fesyen dengan tepat.	C1	Pilihan ganda	1
2.	Murid mampu mengidentifikasi berbagai peluang kerja dan jenjang karier di industri busana sesuai dengan kompetensi yang di miliki	Peluang kerja dan jenjang karier di industri busana	Murid mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan yang terdapat di industri busana.	Murid mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan yang terdapat di industri busana	C2	Pilihan ganda	2
3	menjelaskan jenjang karier di industri busana sebagai dasar dalam merencanakan pengembangan karier dimasa depan.	Kompetensi Dan Sikap Kerja Yang Dibutuhkan Di Industri Busana	Seorang pekerja yang memiliki keterampilan menjahit, memahami proses produksi, disiplin, dan mampu	Murid mampu menjelaskan faktor yang mendukung perkembangan karier di industri busana.	C2, C3	Pilihan ganda	1. 2

N o.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
			memimpin rekan kerja berpeluang mendapatkan posisi yang lebih tinggi.				
4	Murid mampu merencanakan langkah awal untuk memasuki dunia kerja atau berwirausahaan di bidang busana	Kesiapan Memasuki Dunia Kerja Atau Berwirausaha di Bidang Busana	Seorang lulusan SMK Busana dapat memulai karier sebagai operator produksi atau penjahit, kemudian meningkatkan keterampilan dan memperoleh tanggung jawab yang lebih besar.	Murid mampu mengidentifikasi tahapan awal dalam jenjang karier industri busana.	C4	Pilihan ganda	3
5	1.1 Murid mampu menjelaskan dasar-dasar ilustrasi anatomi tubuh, pengetahuan warna, unsur, dan prinsip desain sebagai dasar dalam pembuatan desain busana.	Dasar-Dasar Ilustrasi Anatomi Tubuh, Pengetahuan Warna, Unsur dan Prinsip Desain Busana	Seorang siswa akan membuat desain busana wanita. Ia membuat ilustrasi tubuh dengan proporsi yang	Murid mampu menerapkan pengetahuan ilustrasi anatomi tubuh, warna, unsur, dan prinsip desain dalam menentukan dasar pembuatan desain busana.	C3	Pilihan Ganda	1

N o.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
			tepat, memilih warna yang sesuai dengan karakter busana, serta memperhatikan garis, bentuk, keseimbangan, dan keselarasan dalam desain.				
6	Murid mampu mengoperasikan mesin jahit, melakukan perawatan sederhana, serta menerapkan teknik dasar menjahit sesuai prosedur kerja.	Pengoperasian Mesin Jahit, Perawatan Mesin Jahit, dan Teknik Dasar Menjahit Sesuai Karakteristik Bahan Tekstil			C3	Pilihan Ganda	1

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Idi, 24 Agustus 2026

Guru Mata Pelajaran

Nazulia, S. Pd

NIP.19730212 200701 2 002

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran : Desain dan Produksi Busana
Kelas : X/ E
Semester : Ganjil

No	Jawaban	Skor
1.	B	10
2.	B	10
3	A	10
4	C	10
5	C	10
6	C	10
7	A	10
8	C	10
9	B	10
10	B	10

	Jumlah Skor Perolehan	100
	Nilai = Jumlah Skor Perolehan/Skor Maksimum x 100	100

Note :
Skor berdasarkan Level Kognitifnya

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Tahun Pelajaran 2026-2027

Jenis Sekolah	: SMK Negeri 1 Peureulak Timur
Mata Pelajaran	: Desain dan Produksi Busana
Kelas / Fase	: XI / F
Kurikulum	: Deep Learning
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda
Guru Mata Pelajaran	: Rahmatul Ulya, S.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	: Meliputi penerapan lembar kerja sesuai dengan spesifikasi desain, menerapkan langkah kerja produksi, mengambil ukuran, membuat pola, memotong bahan, menghitung biaya, dan menentukan harga produk.

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Mendesain Busana	Beberapa istilah terkait unsur desain busana	Disajikan beberapa istilah, peserta didik dapat menentukan unsur desain (elements of design) yang digunakan dalam mendesain busana.	LOTS (C1 - Mengingat)	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Mendesain Busana	Kasus perancangan busana untuk klien dengan bentuk tubuh tertentu	Disajikan kasus perancangan busana untuk klien dengan bentuk tubuh tertentu, peserta didik mampu menerapkan prinsip ilusi optik desain busana yang sesuai.	MOTS (C3 - Menerapkan)	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Membuat Pola	Beberapa teknik pembuatan pola	Disajikan beberapa teknik pembuatan pola, peserta didik dapat menentukan teknik pembuatan pola yang dilakukan langsung di atas boneka jahit (dress form).	LOTS (C1 - Mengingat)	Pilihan Ganda	3
4	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Membuat Pola	Data ukuran lingkar badan	Disajikan data ukuran lingkar badan, peserta didik mampu menerapkan rumus pembuatan pola dasar badan.	MOTS (C3 - Menerapkan)	Pilihan Ganda	4
5	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Membuat Pola	Kasus pemindahan kupnat pada pola blus	Disajikan kasus pemindahan kupnat pada pola blus, peserta didik mampu menganalisis teknik pemindahan kupnat (dart manipulation) yang tepat.	HOTS (C4 - Menganalisis)	Pilihan Ganda	5
6	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan	Membuat Busana Blus	Pernyataan mengenai tahapan persiapan	Disajikan pernyataan mengenai tahapan persiapan sebelum memotong bahan	LOTS (C2 - Memahami)	Pilihan Ganda	6

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.		sebelum memotong bahan blus	blus, peserta didik mampu menjelaskan tujuan dari kegiatan tersebut.			
7	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Membuat Busana Blus	Kasus hasil pemotongan blus yang tidak simetris antara sisi kanan dan kiri	Disajikan kasus hasil pemotongan blus yang tidak simetris antara sisi kanan dan kiri, peserta didik mampu menganalisis penyebab kesalahan tersebut.	HOTS (C4 - Menganalisis)	Pilihan Ganda	7
8	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Menjahit Busana Blus dan Rok	Kasus pemilihan teknik kampuh untuk dua jenis bahan berbeda	Disajikan sebuah kasus pemilihan teknik kampuh, peserta didik mampu menerapkan teknik penyelesaian kampuh yang tepat sesuai jenis bahan.	MOTS (C3 - Menerapkan)	Pilihan Ganda	8
9	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Menjahit Busana Blus dan Rok	Kasus hasil jahitan blus dan rok yang mengalami kerutan/kelonggaran pada bagian kampuh	Disajikan kasus hasil jahitan blus dan rok yang mengalami kerutan/kelonggaran pada bagian kampuh, peserta didik mampu menganalisis penyebab kesalahan penyetelan mesin jahit.	HOTS (C4 - Menganalisis)	Pilihan Ganda	9
10	Peserta didik mampu mendesain, membuat pola, serta membuat dan menjahit busana blus dan rok sesuai dengan langkah kerja yang sudah diajarkan.	Menjahit Busana Blus dan Rok	Kasus penyelesaian akhir (finishing) pada satu set busana blus dan rok berbahan berbeda	Disajikan kasus penyelesaian akhir (finishing) pada satu set busana blus dan rok berbahan berbeda, peserta didik mampu mengevaluasi kombinasi teknik penyelesaian yang paling tepat.	HOTS (C5 - Mengevaluasi)	Pilihan Ganda	10

Keterangan Level Kognitif:

1. LOTS = Low Order Thinking Skills (Taksonomi Bloom C1 - Mengingat, C2 - Memahami)
2. MOTS = Middle Order Thinking Skills (Taksonomi Bloom C3 - Menerapkan)
3. HOTS = High Order Thinking Skills (Taksonomi Bloom C4 - Menganalisis, C5 - Mengevaluasi, C6 - Mencipta)

Peureulak Timur, 7 September 2026
Guru Mata Pelajaran,

Rahmatul Ulva, S.Pd.
NIP. 200012072025212049

FORMAT KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : DPB
 Kelas/Fase : XII DPB / F
 Guru Mapel : NURHAYATI

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	Murid mampu mendeskripsikan dan mengidentifikasi karakteristik 6 gaya dasar mode (Classic Elegant, Casual Sporty, Feminine Romantic, Exotic Dramatic, Arty Offbeat, Sexy Alluring).	Analisis Konsep Gaya (Style & Look	Disajikan beberapa pilihan nama dan karakteristik gaya dasar mode	Murid mampu mengidentifikasi enam gaya dasar mode berdasarkan nama dan karakteristiknya	C1-c2	Pilihan Ganda	
2.	Murid mampu menganalisis pergerakan tren mode global (misalnya tema tren tahunan dari Indonesian Fashion Chamber atau agensi tren dunia).	Riset dan Penerapan Tren Mode (Fashion Trend Forecasting	Disajikan deskripsi atau gambar karakteristik suatu tren mode.	Murid mencocokkan karakteristik dengan gaya dasar mode yang sesuai.	C2	Pilihan Ganda	
3.	Murid mampu mengembangkan variasi desain pakaian (koleksi mini) yang konsisten dalam satu kesatuan konsep gaya, baik untuk kebutuhan	Pengembangan Tema Koleksi Busana	Disajikan beberapa desain busana atau deskripsi karakteristik sebuah koleksi mini.	menganalisis karakteristik suatu busana dan menentukan gaya dasar mode yang paling sesuai.	C4	Pilihan Ganda	

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	industri konveksi massal maupun pesanan perorangan (custom-made)						
4	Murid mampu mengidentifikasi karakteristik desain busana sesuai konsep desain	Analisis Desain Busana	Disajikan sebuah lembar kerja produksi yang memuat spesifikasi desain, ukuran, bahan, dan langkah kerja.	Disajikan sebuah lembar kerja produksi, peserta didik mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam lembar kerja sesuai spesifikasi desain.	C2	Pilihan Ganda	
5	Murid mampu melakukan pengambilan ukuran tubuh sesuai prosedur	Mengukur Tubuh	Disajikan gambar atau kasus pengukuran bagian tubuh tertentu.	Disajikan gambar atau kasus pengukuran, peserta didik mampu menentukan teknik pengukuran tubuh yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan pola	C3	Pilihan Ganda	
6	Murid mampu membuat pola siap potong sesuai standar kerja	Membuat Pola	Disajikan gambar desain busana dan data ukuran tubuh.	Murid mampu menentukan jenis pola yang sesuai dengan desain.	C3	Pilihan Ganda	
7	Murid mampu menyiapkan alat, bahan, mesin, dan perlengkapan kerja sesuai kebutuhan pekerjaan	Persiapan Alat, Bahan, Mesin, dan Perlengkapan Kerja	Disajikan kasus pekerjaan pembuatan busana dan beberapa pilihan alat, bahan, mesin, serta perlengkapan.	Murid mampu menentukan alat, bahan, mesin, dan perlengkapan yang tepat sesuai kebutuhan pekerjaan.	C3	Pilihan Ganda	

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi	Stimulus	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
8	Murid mampu melakukan persiapan menjahit sesuai dengan prosedur dan standar kerja yang berlaku	Persiapan Menjahit	Disajikan beberapa tahapan persiapan menjahit yang disusun secara acak.	Murid mampu menentukan urutan persiapan menjahit yang tepat sesuai prosedur dan standar kerja.	C3	Pilihan Ganda	
9	Murid mampu mengembangkan konsep koleksi busana yang kreatif dan sesuai tujuan desain	Pengembangan Konsep Koleksi Busana	Disajikan deskripsi target pengguna, kesempatan pemakaian, tema, dan tujuan pembuatan koleksi busana.	Murid mampu menganalisis kebutuhan desain dan menentukan konsep koleksi busana yang sesuai dengan target pengguna dan tujuan desain.	C4	Pilihan Ganda	
10	Murid mampu menyusun moodboard dan color board sesuai konsep desain busana	Moodboard dan Color Board	Disajikan sebuah konsep desain dan beberapa pilihan gambar, warna, tekstur, serta suasana.	Murid mampu menganalisis kesesuaian unsur warna, gambar, tekstur, dan suasana pada moodboard dan color board dengan konsep desain.	C4	Pilihan Ganda	

Note: Level Kognitif

1. LOTS = Memahami pada PM (Tax. Bloom C1, C2).
2. MOTS = Mengaplikasi pada PM (Tax. Bloom C3)
3. HOTS = Merefleksi pada PM (Tax. Bloom C4, C5, C6)

Aceh Timur, 24 Agustus 2026
Guru Mata Pelajaran

Nurhayati,S.Pd
NIP. 198206262014062014

Pedoman Penskoran Soal Uraian

Mata Pelajaran : DPB
Kelas : XII
Semester : Ganjil

Ketentuan Penskoran

Setiap soal pilihan ganda memiliki satu jawaban yang benar.

Kriteria Jawaban	Skor
Jawaban benar	1
Jawaban salah	0
Tidak menjawab	0

B. Rumus Perolehan Nilai

Jika jumlah soal 10 butir, maka skor maksimal adalah 10.

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Skor yang diperoleh}} \times 100$

C. Contoh Perhitungan

Seorang peserta didik menjawab 8 soal benar dari 10 soal.

Nilai Akhir = $10 \times \frac{8}{10} = 80$

Jadi, nilai peserta didik = 80.

D. Format Rekap Penskoran

No.	Nama Peserta Didik	Benar	Salah	Skor	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					

Keterangan:

- Jawaban benar = 1 poin
- Jawaban salah = 0 poin
- Tidak menjawab = 0 poin
- Skor maksimal = jumlah soal
- Nilai akhir dikonversikan ke skala 0–100.