

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH DISAIN BUSANA II MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

**Sicilia Sawitri**  
**Jurusan TJP, FT Unnes**

## **Abstract**

Some efforts to increase student performance in Fashion Design II have been done in many ways. One of those ways is applied one of instructional approach, for example: Contextual Teaching and Learning. This approach focuses on holistic learning and has some aims, such as: to help student to understand teaching material by connecting with everyday life context. By this approach student will have knowledge and skill which can applied flexibility from one case to another cases which related to fashion design. The main components in contextual teaching-learning are: constructivism, questioning, inquiry, learning community, modeling and authentic assessment. The implications of contextual teaching-learning on Fashion Design II are to give opportunity to the students constructing their knowledge and skill by questioning, by inquiry, by doing some experiments in fashion design.

Key words: pembelajaran kontekstual, desain busana II, hasil belajar

## **PENDAHULUAN**

Era pasar bebas dewasa ini membutuhkan SDM yang kreatif dan terampil. Seseorang yang memiliki kreativitas tinggi akan dapat survive dalam hidupnya dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas yang dimilikinya. Pengetahuan dan keterampilan dapat diperoleh melalui pendidikan baik formal maupun non formal. Salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan adalah Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang (UNNES). Fakultas Teknik UNNES memiliki empat jurusan yaitu: Teknik Mesin, Teknik Sipil, Teknik Elektro dan Teknologi Jasa dan Produksi.

Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi (TJP) sebagai salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik bertujuan untuk menghasilkan Sarjana Pendidikan bidang Tata Busana dan Boga, serta Ahli Madya bidang non kependidikan Tata Boga dan Busana (Fakultas Teknik, 2004: 141). Tujuan tersebut dapat dicapai melalui berbagai mata kuliah yang ditempuh mahasiswa sesuai dengan program studinya masing-masing.

Jurusan TJP memiliki tiga program studi, yaitu: 1) Program Studi PKK S1 dengan dua konsentrasi Tata Busana dan Boga, 2) Teknologi Jasa dan Produksi Busana/D3 dan 3) Teknologi Jasa dan Produksi Boga/D3. Mahasiswa program studi PKK/S1 Konsentrasi Tata Busana sebagai calon guru bidang Tata Busana dan Program Studi Teknologi Jasa Produksi Busana/D3 sebagai calon ahli madya di bidang busana harus menguasai bidang ketatabusanaan yang ditempuh dalam berbagai mata kuliah, yaitu: Disain (meliputi Disain Busana, Disain Hiasan, Disain Tekstil), Pembuatan Busana (pria, wanita, anak-anak), Pengelolaan Usaha Busana (Butik, tailor, konveksi/garment, haute couture).

Kemampuan mendisain busana bagi setiap mahasiswa Tata Busana merupakan suatu keharusan, karena dengan dibekali keterampilan mendisain busana, mahasiswa dapat memasuki lapangan pekerjaan di dunia usaha busana. Pekerjaan-pekerjaan yang dapat dimasuki oleh lulusan Tata Busana antara lain: Guru bidang studi Tata Busana di SMK/ sederajat, manajer (pemilik) rumah mode, konveksi, garmen,

butik, tailor, modiste, bagian Sample (Research and Development) di garment, bagian disain, bagian pola, bagian potong di garmen, bagian supervise penjahitan, konsultan mode, bagian supervise sanggan (bagian pembelian/purchasing), pengecer produk busana (retailer), perancang busana mandiri/free lance, bagian iklan, reporter mode (Kamil, 1986; Wening, 1998) Kenyataan yang ada, mahasiswa PKK/S1 Konstentrasi Tata Busana semester 8 dan TJP Busana/D3 semester 6, masih banyak yang kurang terampil dalam mendisain busana. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, misalnya: kreativitas dan daya imajinasi rendah, kurangnya sarana dan prasarana praktek, keterbatasan dana untuk memiliki alat-alat gambar yang bervariasi, pembelajaran yang belum sesuai situasi nyata di kehidupan sehari-hari, metode yang belum maksimal dan masih banyak lagi.

Kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh mahasiswa pada disain busana, sebenarnya dapat melekat erat pada diri mahasiswa apabila didukung oleh pembelajaran yang tepat. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan yang mengaitkan konteks materi pembelajaran dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Sugandi, 2004: 41). Dalam pembelajaran kontekstual, mahasiswa dapat berperan aktif, kreatif, menyenangkan dan pembelajaran dapat lebih efektif.

## **PEMBELAJARAN DISAIN BUSANA II**

Mata kuliah Disain Busana II dengan bobot 2 sks merupakan salah satu matakuliah yang ada di Program Studi PKK S1 Konsentrasi Tata Busana diberikan pada semester 2 dan Teknologi Jasa dan Produksi Busana/D3 diberikan pada semester 2 (Fakultas Teknik, 2004: 157-163).

Tujuan mata kuliah Disain Busana

II adalah: mahasiswa memiliki keterampilan mendisain busana dengan berbagai teknik disain sesuai kesempatan, bentuk tubuh dan tipe wanita (Teknologi Jasa dan Produksi, 2000). Tujuan tersebut dijabarkan pada beberapa pokok bahasan, yaitu: 1) Konsep Dasar Disain Busana, 2) Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Disain, 3) Proporsi tubuh wanita, pria dan anak-anak secara ilustrasi, 4) Disain busana untuk setiap pribadi, 5) Sumber inspirasi dan 6) Teknik Penyajian Gambar (Sawitri, 2004: 2).

Pada mata kuliah Disain Busana II, mahasiswa dituntut untuk mampu menciptakan disain busana berdasarkan berbagai sumber ide, artinya suatu kemampuan dalam mengorganisir unsur-unsur visual menjadi suatu disain busana dalam bentuk dua dimensi. Pengolahan unsur-unsur visual ini dapat diwujudkan dalam bentuk pembuatan disain busana wanita, pria dan anak-anak untuk berbagai kesempatan. Sumber ide dalam penciptaan disain busana dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya: majalah mode, internet, butik, haute couture, dan lain-lain. Keberhasilan suatu karya disain busana, baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi, merupakan keberhasilan dalam mengolah unsur-unsur disain dan prinsip-prinsip disain yang ditunjang oleh keterampilan teknis berupa kemampuan memanipulasi alat dan bahan (Wong, 1972).

Proses pembelajaran mata kuliah Disain Busana II, dilaksanakan dengan menerapkan berbagai metode dan pendekatan. Salah satunya adalah penerapan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching-Learning). Dengan menerapkan CTL diharapkan mahasiswa dapat belajar mandiri dan dapat melakukan penilaian pada hasil karyanya sendiri, serta dapat meningkatkan kreativitas dan daya imajinasinya.

## **PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

Pembelajaran kontekstual merupakan

salah satu bentuk pendekatan ACJEL (*Active, Creative, Joyfull and Effective Learning*). Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Dikdasmen, 2003: 1).

Strategi pada CTL antara lain: menekankan penyelesaian masalah, menyadari kebutuhan mengajar dan belajar dengan beberapa variasi konteks, seperti di rumah, di masyarakat dan di tempat kerja, mengajarkan kepada siswa untuk memonitor sendiri belajarnya, mengaitkan kehidupan nyata, mendorong siswa untuk belajar dari orang lain dan bersama-sama, melaksanakan autentik asesmen (<http://www.ncsl.org/program/empoly/contextlearn.htm>, 2004).

Hasil yang diharapkan dari pembelajaran tersebut adalah, materi lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan bekerja dan mengalami bukan sekedar mentransfer pengetahuan dari guru.

Konsep pokok dalam pembelajaran kontekstual adalah: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) (Sugandi, 2004:41).

#### a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir yang dipergunakan dalam pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks terbatas dan tidak sekonyong-konyong (Achmad Sugandi, 2004: 41). Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat.

Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Dikdasmen, 2003: 11). Dasar tersebut menghendaki pembelajaran harus dikemas menjadi proses "mengkonstruksi" bukan "menerima" pengetahuan.

Proses pembelajaran terfokus pada siswa yang membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Mahasiswa menjadi pusat (*student centered learning*) dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (Becker, 2004). Penelitian Becker (2004) di bidang elektronika menunjukkan bahwa mahasiswa yang diajar pendekatan konstruktivistik lebih baik dibanding yang diajar dengan pendekatan tradisional baik pada tes awal maupun pada tes akhir.

#### b. Bertanya (*Questioning*)

Aktivitas "bertanya" di dalam pembelajaran dapat dilakukan antara mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan orang lain yang didatangkan ke dalam kelas.

Dalam sebuah pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya berguna untuk: menggali informasi baik administrasi maupun akademis, mengecek pemahaman, membangkitkan respon, mengetahui sejauhmana keingintahuan, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui, memfokuskan perhatian pada sesuatu yang dikehendaki dosen, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan, dan untuk menyegarkan kembali pengetahuan mahasiswa.

#### c. Menemukan (*Inquiry*),

Materi yang diserap siswa dihasilkan oleh temuan siswa sendiri, bukan karena menghafal. Dosen diharapkan selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, misalnya melalui: eksperimen, survey dan observasi.

Kegiatan menemukan (*inquiry*) (Dikdasmen: 2003: 13), meliputi: (1)

merumuskan masalah, (2) mengamati atau melakukan observasi, (3) menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel dan karya lainnya, (4) mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, dosen ataupun audiens yang lain.

d. Masyarakat belajar (*learning community*)

Hasil pembelajaran dapat diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Seseorang yang baru belajar dapat menanyakan pada temannya, misalnya bagaimana cara memperoleh sumber inspirasi dalam disain busana. Teman yang lebih terbiasa mendisain dengan sumber inspirasi akan menunjukkan caranya, kemudian terjadilah diskusi, maka kedua mahasiswa tersebut telah membentuk masyarakat belajar (*learning community*). Hasil belajar dapat diperoleh dari sharing antar teman, antar kelompok dan antara yang sudah tahu dengan yang belum tahu.

Penerapan masyarakat belajar dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Pembentukan kelompok kecil, 2) Pembentukan kelompok besar, 3) Mendatangkan ahli ke dalam kelas, 4) Bekerja dengan kelas sederajat, 5) Bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, dan 6) Bekerja dengan masyarakat (Dikdasmen, 2003: 16).

e. Permodelan (*modeling*)

Model dimaksudkan di sini, adalah cara mengoperasikan sesuatu, cara membuat proporsi tubuh wanita, cara membuat motif atau ornament, cara menggambar disain busana. Dosen dapat memberi contoh cara mengerjakan sesuatu dengan metode demonstrasi. Mahasiswa dapat mengamati demonstrasi yang ditunjukkan dosen, sehingga dosen sebagai model dalam pembelajaran.

f. Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan dimana mahasiswa setelah mendapat materi dari dosen, kemudian berpikir ke belakang, tentang hal-hal yang sudah dilakukan di masa lalu. Mahasiswa mengendapkan apa yang dipelajari sebagai suatu struktur

pengetahuan yang baru, merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan yang pernah diperolehnya.

Refleksi dilakukan di akhir pembelajaran. Dosen menyisakan waktu sejenak agar mahasiswa dapat melakukan refleksi. Bentuk realisasi refleksi, antara lain: 1) Pertanyaan langsung tentang apa yang telah diperolehnya hari itu, 2) catatan atau jurnal di buku mahasiswa dengan hasil yang sudah dicapai oleh mahasiswa, 3) kesan dan saran mahasiswa mengenai pembelajaran tersebut, dan 4) diskusi hasil karya.

g. Penilaian sebenarnya (*authentic assessment*)

Authentic assessment atau penilaian sebenarnya, merupakan proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar mahasiswa. Dosen harus mengetahui setiap perkembangan mahasiswanya. Gambaran tentang kemajuan pembelajaran diperlukans sepanjang proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui kegiatan penilaian bukan untuk mencari informasi tentang belajar mahasiswa, melainkan tentang apa yang sudah dicapainya. Pembelajaran yang benar, menekankan pada upaya membantu mahasiswa agar mampu membelajarkan dirinya sendiri (*learning how to learn*)

Karakteristik authentic assessment, antara lain: 1) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran, 2) dapat digunakan untuk formatif dan sumatif, 3) hal yang diukur adalah keterampilan, performansi bukan mengingat fakta, 4) berkesinambungan, 5) terintegrasi dan dapat digunakan sebagai feed back. Hal yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian prestasi mahasiswa, antara lain: 1) proyek/kegiatan dan laporan, 2) pekerjaan rumah, 3) kuis, 4) karya wisata, 5) presentasi dan penampilan siswa, 6) demonstrasi, 7) laporan, 8) jurnal, 9) hasil tes tulis dan 10) pembuatan karya tulis.

Beberapa kelebihan pembelajaran

kontekstual adalah: (1) mahasiswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran, (2) mahasiswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi dan saling mengoreksi, (3) pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata, (4) perilaku dibangun atas kesadaran diri, (5) keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman, (6) bahasa diajarkan dengan pendekatan komunikatif, yakni mahasiswa diajak menggunakan konteks nyata, (7) siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, membawa skema pikiran masing-masing, (8) pengetahuan yang dimiliki manusia dikembangkan oleh manusia itu sendiri, (9) mahasiswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing, (10) penghargaan terhadap pengalaman mahasiswa sangat diutamakan, (11) hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, tes dll, (12) pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting (Dikdasmen, 2003)

Berdasarkan kelebihan tersebut, maka di dalam pembelajaran Disain Busana II diterapkan Pembelajaran Kontekstual yang berorientasi pada penggunaan konteks nyata, misalnya: mahasiswa diberi tugas mengunjungi rumah-rumah mode atau butik yang ada di Semarang, kemudian mereka diminta untuk mengamati, menganalisis dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada penjaga toko tentang seluk beluk busana yang dijualnya. Setelah di kampus mereka ditugasi untuk berdiskusi dengan teman-temannya. Dengan demikian mahasiswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya sendiri.

## **IMPLIKASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

a. *Constructivism* pada mata kuliah Disain Busana II

Materi disampaikan dalam bentuk

paparan kuliah dan job sheet akan dipahami oleh semua mahasiswa. Proses pemahaman melalui konstruktivistik, yaitu mahasiswa mencerna sendiri dengan pengalaman nyata, misalnya: dengan eksperimen mencoba mengerjakan materi yang belum diajarkan, dengan banyak latihan akhirnya mahasiswa mempunyai kompetensi di bidang disain busana.

Agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan, dosen perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang telah dikemas dalam modul dapat berbentuk buku, CD (penerapan CAI/Computer Assisted Instruction), job sheet. Modul tersebut memuat mulai dari kompetensi yang ingin dicapai, uraian materi, tugas, umpan balik, lembar penilaian).

b. *Inquiry* pada mata kuliah Disain Busana II

Pada kegiatan ini mahasiswa menemukan sendiri konsep disain busana, setelah itu mereka bereksperimen membuat berbagai disain busana baik untuk pria, anak-anak maupun wanita. Penciptaan disain menggunakan sumber inspirasi yang diperoleh dari berbagai media. Dengan penemuannya sendiri melalui berbagai media baik buku teks, maupun internet, maka hasil yang diperoleh lebih bermakna bagi mahasiswa itu sendiri.

Melalui eksperimen yang berulang-ulang dalam membuat disain busana untuk berbagai kesempatan, usia dan berbagai teknik penyajian, maka mahasiswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, dan menjadi semakin kreatif.

c. *Questioning* di dalam pembelajaran mata kuliah Disain Busana II

Aplikasi *Questioning* di dalam pembelajaran akan memunculkan keingintahuan dan mengembangkan daya imajinasi mahasiswa dalam menuangkan ide-idenya. Adanya Kuliah Kerja Lapangan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengadakan tanya jawab langsung dengan para pakar busana, seperti Anne Avanti (disainer kebaya), Hari Darsono

(tokoh haute couture Indonesia), Poppy Dharsono (perancang busana), para pemilik garment dan lain-lain.

d. *Learning Community* pada pembelajaran mata kuliah Disain Busana

Beberapa contoh belajar di masyarakat: (1) dengan penugasan mahasiswa ke Butik Ana Avanti, mahasiswa dapat belajar banyak tentang penciptaan disain busana pesta dengan hiasan teknik pemasangan payet (sequens dan bead), (2) Kuliah Kerja Lapangan mengunjungi industri garment, usaha busana (haute couture, tailor, modiste, (3) Praktek Kerja Lapangan (PKL) dapat dijadikan ajang untuk pembelajaran di masyarakat., (4) mengundang ekspert untuk mengadakan stadium general tentang usaha di bidang busana.

e. *Modeling* dalam pembelajaran mata kuliah Disain Busana II

Pemberian contoh oleh dosen tentang berbagai materi yang disajikan, misalnya: dosen memberi contoh cara menerapkan gambar proporsi untuk mendisain untuk orang yang memiliki leher panjang, mahasiswa mencontoh semua gerakan dosen, lama kelamaan mereka tidak perlu mencontoh lagi, sudah reflek melakukannya

kreatif tersebut. Setelah melalui proses mencontoh dan berlatih mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan mendisain busana.

f. *Reflection* dalam pembelajaran mata kuliah Disain Busana II

Refleksi dimaksudkan untuk merenungkan kembali materi yang telah dipelajari oleh mahasiswa, kemudian mahasiswa membuat catatan bagian-bagian yang tidak mereka kuasai untuk ditanyakan kepada dosen. Bertolak dari kesulitan tersebut, dosen dapat memberikan remidi kepada yang masih kurang menguasai dan pengayaan kepada yang sudah menguasai materi.

g. *Authentic Assessment* dalam pembelajaran mata kuliah Disain Busana II

Penilaian yang digunakan pada mata kuliah Disain Busana II adalah: 1) Quiz, 2) tes praktek yang dinilai sendiri (dengan rambu-rambu yang sudah ditetapkan), 3) tugas harian, 4) hasil diskusi kelompok, 5) hasil survey ke department store, modiste, konfeksi, garment, 6) tes tengah semester, dan 7) ujian akhir semester .

Mahasiswa diberi kesempatan menilai pekerjaannya sendiri, dengan menggunakan lembar penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Lembar Evaluasi Praktek Mata kuliah Disain Busana II

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1	Proporsi Tubuh					
2	Penerapan Unsur Disain/					
3	Penerapan Prinsip Disain					
4	Warna					
5	Kreasi/Kreativitas/Variasi					
6	Sumber Ide/modifikasi/ kolaborasi					
7	Kesempatan					
8	Tek. Penyelesaian Gambar					
9	Teknik Penyajian Gambar					
10	Kerapihan					
Total Skor						

(Sawitri, 2002)

sendiri. Pemberian contoh menguntungkan bagi sebagian mahasiswa yang kurang

Dengan lembar penilaian tersebut, mahasiswa dapat menilai sendiri hasil

prakteknya, sehingga mereka dapat memberikan umpan balik pada pekerjaannya sendiri. Lembar penilaian tersebut dilengkapi dengan pedoman penskoran secara rinci.

Penyusunan pedoman penilaian bertujuan untuk memudahkan pelaksanaan asesmen bagi siapa saja yang melakukannya. Hal tersebut dibuat agar tidak ada unsur subyektif dari si pembuat asesmen. Asesmen pada hasil belajar disain busana meliputi 10 indikator, yaitu: proporsi/perbandingan tubuh, komposisi, kesatuan, kreasi/variasi, warna, sumber ide/modifikasi/kolaborasi, kesempatan, teknik penyelesaian gambar, teknik penyajian gambar dan kerapihan (Gorman, 1974).

## PENUTUP

Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran CTL, pada mata kuliah Disain Busana II, beberapa keuntungan yang diperoleh, mahasiswa menjadi lebih mandiri dan pembelajaran tidak terfokus pada dosen, melainkan mahasiswa yang menjadi centered dalam pembelajaran. Di samping itu juga memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diberikan melalui bertanya, menemukan yaitu dengan berbagai eksperimen yang mereka lakukan dalam membuat disain busana sehingga dapat menciptakan berbagai disain busana untuk berbagai kesempatan akan mudah dilakukan.

Pembelajaran dapat dilakukan di dalam maupun di luar kampus dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Dosen hendaknya menyusun bahan ajar berupa modul, yang dikemas baik dalam bentuk buku maupun CD.

## DAFTAR PUSTAKA

Becker, KH. 2004. "A Comparison of Students" Achievement and Attitudes between Constructivist and Traditional Classroom Environments in Thailand

Vocational Electronik Programs" *Journal of Vocational Educational Researach*.

<http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JVE/R/v29n2/becker.html>. Down load: 27 September 2007.

Bower, GH. & Hilgard. ER. *Theory of Learning*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall

Dembo, MH. 1981. *Teaching for Learning Apllying Educational Psychology in the Classroom*. Santa Monica, California: Coodyear Publishing Company. Inc.

Dikdasmen. 2003. *Contextual Teaching-Learning*. Jakarta: Dikdasmen, Depdiknas

(<http://www.ncsl.org/program/employ/contextlearn.htm>, 2004. *Contextual Learning*. Down Load: September 2005.

Fakultas Teknik, 2004. *Buku Infomasi Fakultas Teknik*: Semarang: FT UNNES

Gorman, 1974. *The Psychology of Class room Learning*. Colombus, Ohio: Charles, E Merrill.

Kamil, S.A 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV.Baru.

Sawitri, S 2002. "Pengembangan Alat Evaluasi Karya Disain Busana". *Varia Teknika*, Volume 22 , Nomor 1, Januari 2004, Semarang: FT UNNES  
\_\_\_\_\_. 2004." Disain Busana" Paparan Kuliah. Semarang: UNNES

Sugandi, A. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press

Tim Penyusun Pedoman Sistem Asesmen Berbasis Kompetensi, 2005. *Buku Pedoman Sistem Asesmen Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Dikti.

TJP Busana D3. 2000. *Silabi Mata Kuiah Disain Busana II*. Semarang: FT UNNES

Wening, S. 1998.. "Kemampuan Profesional Lulusan Tata Busana FPTK IKIP Yogyakarta. " *Jurnal Kependidikan*. Edisi Khusus Dies,

TahunXXVIII, 1998. Yogyakarta:  
Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta  
Wong. W. 1972. *Prinsiples of two*

*dimensional design*. New York: Van  
Nostrand Reinhold Company