

Kisi-kisi Tes Kinerja Perilaku Inovatif

Variabel (Y)	Dimensi	Indikator	Bentuk Kerja	C	Rubrik Penilaian	No Butir
Perilaku Inovatif Menurut teori De Jong dan Den Hartog, pada penelitian Ramadhan & Izzati (2023)	Idea Exploration – Eksplorasi ide	Menganalisis ide	Menganalisis ide-ide dari referensi sebelum mendesain	C4	5: Menerapkan semua keyword pada moodboard 4: Menerapkan 3 keyword pada moodboard 3: Menerapkan 2 keyword pada moodboard 2: Menerapkan 1 keyword pada moodboard 1: Tidak menerapkan sama sekali	1
		Menghasilkan ide kreatif sesuai dengan moodboard	Membuat ide desain berdasarkan moodboard yang telah dibuat	C6	5: Menghasilkan 2 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan detail dan kreatif 4: Menghasilkan 2 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan detail jelas dan kurang kreatif 3: Menghasilkan 2 desain <i>outer upcycle</i> denim namun detail kurang jelas dan kurang kreatif 2: Menghasilkan 1 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan detail jelas 1: Menghasilkan 1 desain <i>outer upcycle</i> denim namun detail tidak jelas	1
		Menghasilkan ide orisinal	Membuat desain dengan pendekatan yang tidak biasa	C6	5: Menghasilkan 2 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan Ide sangat unik dan belum	1

					pernah diterapkan sebelumnya 4: Menghasilkan 2 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan ide yang cukup unik tetapi mirip 3: Menghasilkan 2 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan ide yang kurang unik serta terlalu konvensional 2: Menghasilkan 1 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan ide yang cukup unik tetapi mirip dengan yang sudah ada 1: Menghasilkan 1 desain <i>outer upcycle</i> denim dengan ide yang kurang unik serta terlalu konvensional	
		Mampu meriset tren atau inovasi di bidang <i>Fashion Design</i>	Membuat desain dengan mengikuti tren saat ini	C6	5: Mampu mengkolaborasi desain <i>outer upcycle</i> denim dengan trend saat ini 4: Mampu mengkolaborasi desain <i>outer upcycle</i> denim dengan trend namun kurang sesuai 3: Cukup mampu mengkolaborasi desain <i>outer upcycle</i> denim dengan trend saat ini	

					2: Kurang mampu mengkolaborasi desain <i>outer upcycle</i> denim dengan trend saat ini 1: Tidak mampu mengkolaborasi desain <i>outer upcycle</i> denim dengan trend saat ini	
	Idea Generation – Pengembangan ide	Mengembangkan detail-detail celana denim yang mampu dimanfaatkan menjadi detail baru pada <i>outer</i> (detail pakaian)	Menambahkan detail (hiasan, tekstur, aplikasi) pada desain	C3	5: Sangat mampu menerapkan detail-detail celana denim kedalam bentuk yang baru pada <i>upcycle</i> denim 4: Mampu menerapkan detail-detail celana denim kedalam bentuk yang baru pada <i>upcycle</i> denim 3: Cukup mampu menerapkan detail-detail celana denim kedalam bentuk yang baru pada <i>upcycle</i> denim 2: Kurang mampu menerapkan detail-detail celana denim kedalam bentuk yang baru pada <i>upcycle</i> denim 1: Tidak mampu menerapkan detail-detail celana denim kedalam bentuk yang baru pada <i>upcycle</i> denim	1
		Kesesuaian desain <i>outer</i>	Mengembangkan desain sesuai	C3	5: Desain dan detail <i>outer</i> yang	1&2

		dengan konsep <i>sustainable</i>	konsep <i>sustainable</i>		dihasilkan sangat sesuai dengan konsep <i>sustainable</i> 4: Desain dan detail <i>outer</i> yang dihasilkan sesuai dengan konsep <i>sustainable</i> 3: Desain dan detail <i>outer</i> yang dihasilkan menyisakan cukup limbah pakaian, sehingga kurang sesuai dengan konsep <i>sustainable</i> 2: Desain dan detail <i>outer</i> yang dihasilkan menyisakan sedikit limbah pakaian, sehingga kurang sesuai dengan konsep <i>sustainable</i> 1: Desain dan detail <i>outer</i> yang dihasilkan tidak menerapkan konsep <i>sustainable</i>	
		Kelengkapan konsep (desain, <i>technical drawing</i> dan alas an kreatif)	Sketsa, technical drawing dan alas an kreatif	C6	5: Konsep ide disertai penjelasan singkat, keterangan fungsi, keterangan bahan dan keterangan detail pada technical drawing 4: Konsep ide disertai	1,2&3

					penjelasan singkat, keterangan bahan fungsi dan keterangan detail pada technical drawing namun kurang terperinci 3: Konsep ide disertai penjelasan singkat, keterangan fungsi dan keterangan bahan namun tidak pada technical drawing 2: nsep ide disertai penjelasan singkat, keterangan fungsi dan keterangan bahan namun tidak terdapat technical drawing 1: Konsep ide tidak disertai penjelasan singkat, keterangan fungsi dan keterangan lainnya	
		Pemahaman siswa mengembangkan ide yang disampaikan jelas dan mudah dimengerti	Alasan kreatif	C4	5: Uraian pada alasan kreatif disampaikan secara jelas, terperinci dan lugas sesuai dengan hasil desain yang telah dibuat 4: Uraian pada alasan kreatif disampaikan secara singkat dan kurang terperinci	3

					lugas sesuai dengan hasil desain yang telah dibuat 3: Uraian pada alasan kreatif disampaikan secara kurang jelas dan lugas sesuai dengan hasil desain yang telah dibuat 2: Uraian pada alasan kreatif disampaikan secara singkat namun tidak jelas dan tidak sesuai dengan hasil desain yang telah dibuat 1: Tidak terdapat uraian pada alasan kreatif disampaikan	
		Menerapkan prinsip desain dalam pengembangan ide	Menerapkan prinsip desain (keseimbangan, proporsi, irama) dalam desain	C3	5: Mampu menerapkan seluruh prinsip desain pada hasil desain <i>upcycle</i> denim 4: Mampu menerapkan ke-4 prinsip desain pada hasil desain <i>upcycle</i> denim 3: Mampu menerapkan ke-3 prinsip desain pada hasil desain <i>upcycle</i> denim 2: Hanya mampu menerapkan ke-2 prinsip desain pada hasil desain <i>upcycle</i> denim 1: Tidak mampu menerapkan prinsip desain	1

					pada hasil desain <i>upcycle</i> denim	
	Idea Cham-pioning – Presen-tasi Ide	Menyampa ikan ide kreatif	Memahami ide kreatif untuk dijelaskan kepada guru	C4	5: Sangat mampu menyampaikan dengan sangat percaya diri, jelas, dan lancar di hadapan publik 4: Mampu menyampaikan dengan percaya diri jelas, dan cukup lancar di hadapan publik. 3: Cukup menyampaikan dengan percaya diri dan cukup jelas. 2: Ragu-ragu dan kurang lancar dalam menyampaikan ide 1: Tidak percaya diri dan tidak	3

					bisa menyampaikan ide dengan baik.	
		Kemampuan siswa meyakinkan orang lain terhadap ide kreatifnya	Menjelaskan ide kreatif pada guru		5: Argumen sangat kuat dan logis, mampu membangun kepercayaan 4: Argumen kuat dan logis, mampu membangun kepercayaan 3: Argumen cukup kuat dan dapat dimengerti 2: Argumen kurang logis atau lemah dalam membangun keyakinan 1: Tidak mampu meyakinkan orang lain, argumen tidak jelas	
		Menerima saran dan masukan dari orang lain	Menanggapi masukan dari guru/teman dan merevisi desain	C5	5: Sangat terbuka dan aktif menanggapi saran dari guru/teman 4: Sangat terbuka namun kurang aktif menanggapi saran dari guru/teman 3: Cukup terbuka terhadap saran, meski masih pasif dalam menanggapi 2: Kurang terbuka, hanya menerima saran tanpa merespons 1: Menolak atau menentang	1

					saran yang diberikan	
		Kemampuan siswa dalam menyampaikan ide melalui sebuah desain (media visual)	Hasil Sketsa	C6	5: Desain sangat representatif, estetik, dan jelas menyampaikan ide. 4: Desain cukup kreatif, estetik, dan jelas menyampaikan ide 3: Desain cukup baik dan mampu merepresentasikan sebagian besar ide 2: Desain kurang mendukung, beberapa ide tidak tergambarkan 1: Desain tidak mencerminkan ide yang dimaksud sama sekali	1
	Idea implemen- tation – Implemen- tasi ide	Perpaduan material yang digunakan	Menggabungkan bahan sesuai konsep (warna, tekstur, bahan alternatif)	C4	5: Sangat mampu mengkombinasi material yang tepat sesuai dengan <i>moodboard</i> dan konsep <i>sustainable</i> 4: Mampu mengkombinasi material yang tepat sesuai dengan <i>moodboard</i> dan konsep <i>sustainable</i> 3: Cukup mampu mengkombinasi material yang tepat sesuai dengan <i>moodboard</i>	1&2

					dan konsep <i>sustainable</i> 2: Kurang mampu mengkombinasi material yang tepat sesuai dengan <i>moodboard</i> dan konsep <i>sustainable</i> 1: Tidak mampu mengkombinasi material yang tepat sesuai dengan <i>moodboard</i> dan konsep <i>sustainable</i>	
		Detail keterangan pada <i>technical drawing</i> jelas dan mampu dipahami	Memahami detail keterangan pada lembar <i>Technical drawing</i>	C4	5: Sangat mampu menganalisis detail-detail keterangan pada <i>technical drawing</i> dengan jelas dan mudah dipahami 4: Mampu menganalisis detail-detail keterangan pada <i>technical drawing</i> dengan jelas dan mudah dipahami 3: Kurang mampu menganalisis detail-detail keterangan pada <i>technical drawing</i> dengan jelas dan mudah dipahami 2: Kurang mampu menganalisis detail-detail keterangan pada <i>technical drawing</i> dan tidak sesuai 1: Tidak mampu menganalisis detail-detail	2

					keterangan pada <i>technical drawing</i>	
		Kesesuaian desain dengan <i>technical drawing</i>	Hasil desain product development sesuai dengan <i>technical drawing</i>	C6	5 : Hasil desain dan <i>technical drawing</i> sangat sesuai dan tepat 4: Hasil desain dan <i>technical drawing</i> sesuai bentuk 3: Hasil desain dan <i>technical drawing</i> kurang sesuai 2: Hasil desain dan <i>technical drawing</i> tidak sesuai 1: Hasil desain dan <i>technical drawing</i> sangat berbeda	1&2
		Kesesuaian desain dengan alasan kreatif	Menjelaskan secara essay alasan kreatif dari pilihan desain	C4	5: Hasil desain dan alasan kreatif sangat sesuai dan tepat 4: Hasil desain dan alasan kreatif sesuai dan tepat 3: Hasil desain dan alasan kreatif cukup sesuai dan tepat 2: Hasil desain dan alasan kreatif kurang sesuai dan tepat 1: Hasil desain dan alasan kreatif tidak sesuai dan tepat	1&3
		Total look – hasil	Kesesuaian desain (product development),	C6	5: Hasil keseluruhan desain sesuai	1,2&3

		keseluruhan	technical drawing dan alasan kreatif		dengan <i>moodboard</i> dan alasan kreatif yang dijelaskan 4: Hasil keseluruhan desain sesuai dengan <i>moodboard</i> dan alasan kreatif yang dijelaskan 3: Hasil keseluruhan desain sesuai dengan <i>moodboard</i> namun kurang sesuai dengan alasan kreatif yang dijelaskan 2: Hasil keseluruhan desain kurang sesuai dengan <i>moodboard</i> dan alasan kreatif yang dijelaskan 1: Hasil keseluruhan desain tidak sesuai dengan <i>moodboard</i> dan alasan kreatif yang dijelaskan	
--	--	-------------	--------------------------------------	--	--	--

a. Validasi Isi

Petunjuk Pengisian :

Bapak / Ibu validator mohon berkenan memberi tanda (√) pada kolom yang disediakan

Keterangan Skala

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Rubrik Penilaian Pada Perilaku Inovatif
(Untuk Diisi Validator)

Item Pernyataan	Respon				Keterangan
	SS	S	TS	STS	
1. Eksplorasi Ide					
Kemampuan menganalisis sumber ide					
Kemampuan menghasilkan ide yang kreatif dari mengeksplor moodboard					
Kemampuan menghasilkan ide yang orisinal dari mengeksplor moodboard					
Kemampuan menganalisis tren atau inovasi di bidang <i>Fashion Design</i>					
2. Pengembangan Ide					
Kemampuan mengembangkan detail-detail celana denim yang mampu dimanfaatkan menjadi detail baru pada outer (detail pakaian)					
Kesesuaian desain <i>outer</i> dengan konsep <i>sustainable</i>					
Kelengkapan konsep (desain, <i>technical drawing</i> dan alasan kreatif)					
Kemampuan siswa mengembangkan desain sesuai fungsi produk					
Kemampuan siswa mengembangkan desain dengan menerapkan prinsip desain					
3. Presentasi Ide					
Kemampuan siswa dalam menyampaikan ide kreatif di depan orang lain					
Kemampuan siswa meyakinkan orang lain terhadap ide kreatifnya					
Kemampuan siswa dalam menerima saran saat menyampaikan ide kepada guru atau teman					

Kemampuan siswa dalam menyampaikan ide melalui sebuah desain (media visual)					
4. Implementasi Ide					
Kesesuaian desain <i>outer</i> dengan <i>technical drawing</i>					
Detail keterangan pada <i>technical drawing</i> jelas dan mampu dipahami					
Perpaduan material penunjang tepat sesuai dengan moodboard					
Kesesuaian antara konsep desain, dengan <i>technical drawing</i> dan alasan kreatif yang dijelaskan					
Total look (hasil keseluruhan) sesuai dengan tema yang dijelaskan dalam uraian					

Tes Kinerja – Perilaku Inovatif

1. Buatlah 2 alternatif desain produk *upcycle* (limbah yang diolah menjadi produk yang lebih berkualitas) dengan menggunakan 2 bahan celana denim menjadi sebuah *outer* beserta nama koleksinya, berdasarkan moodboard dibawah ini !

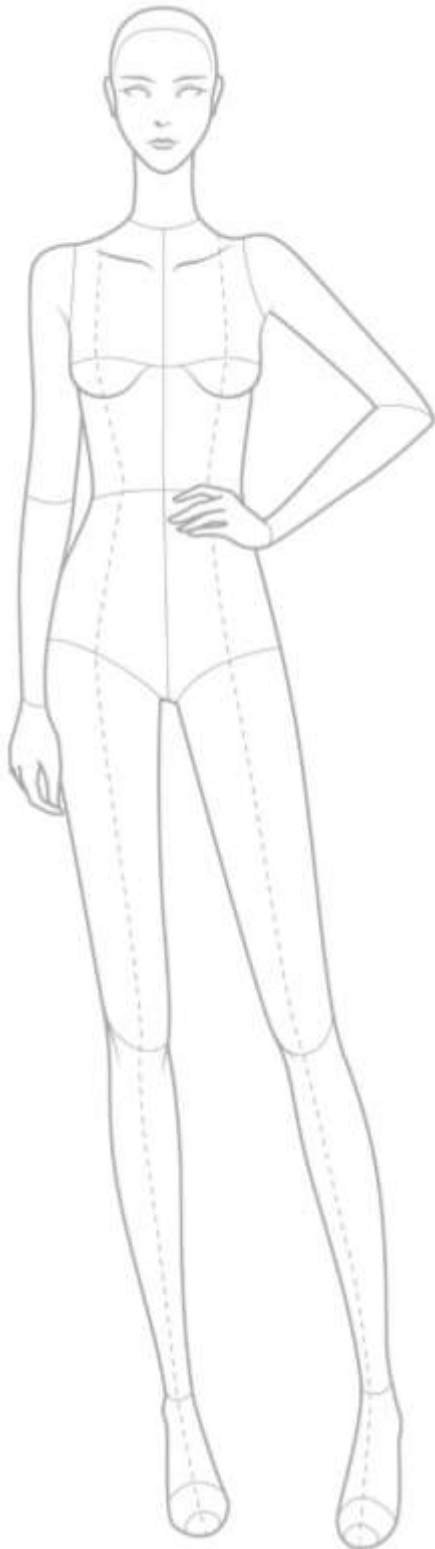


Desain Alternatif 1

Product Development 1

(Desain Sajian)

FRONT



Product Development 1

(Desain Sajian)

BACK

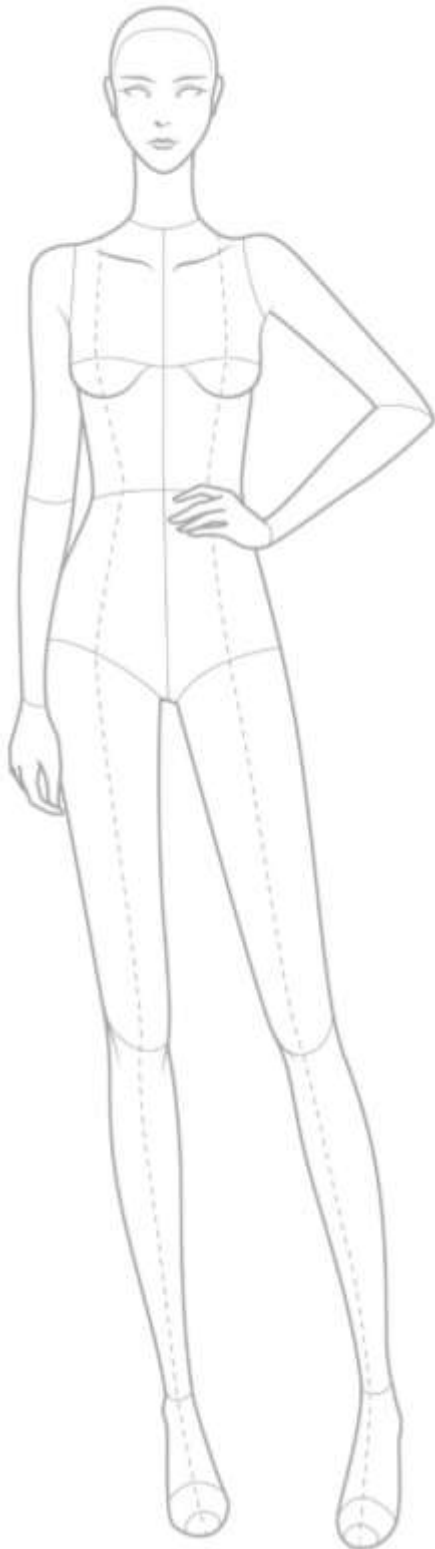


Desain Alternatif 2

Product Development 2

(Desain Sajian)

FRONT



Product Development 2

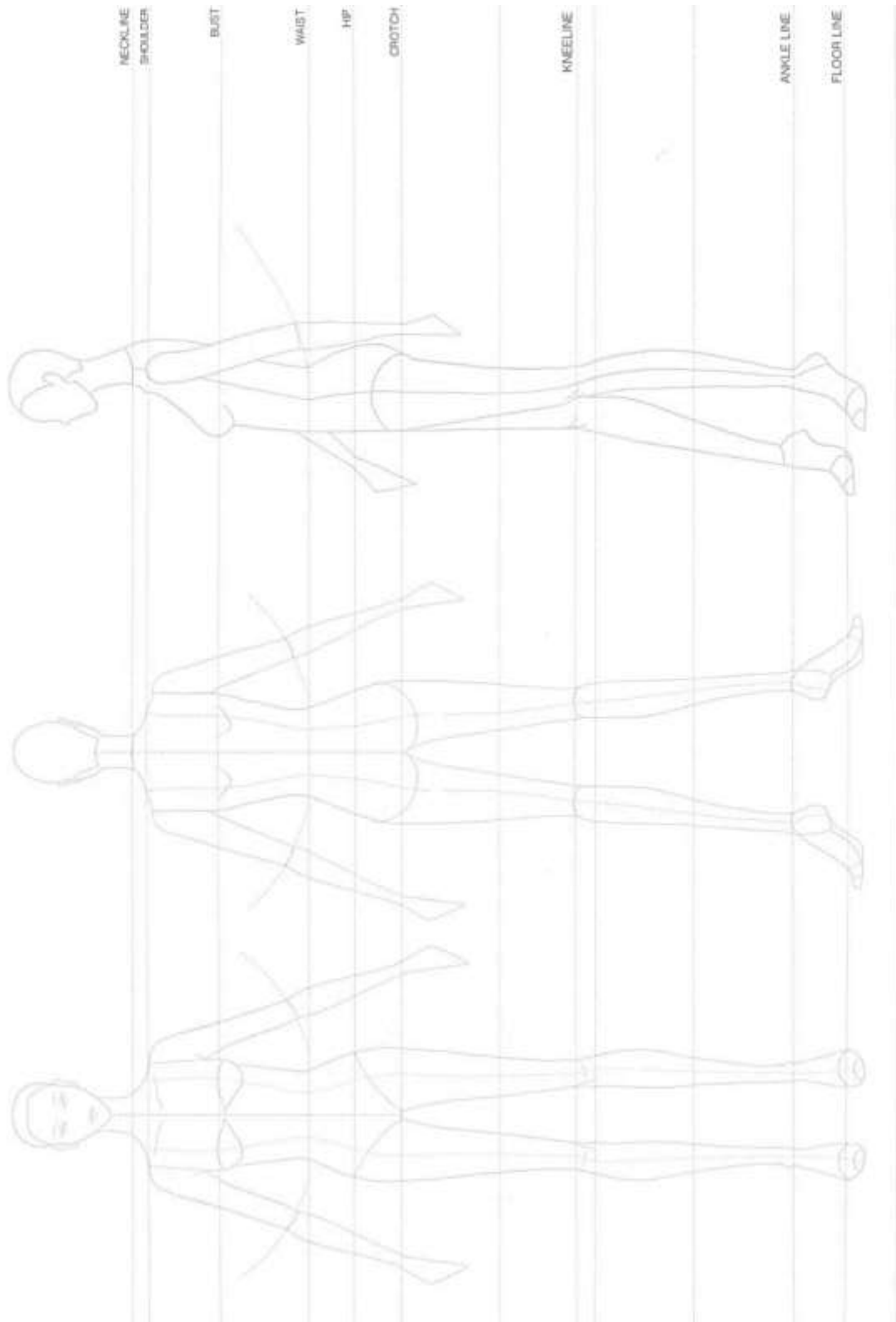
(Desain Sajian)

BACK



2. Pilihlah 1 desain alternatif pada *product development* yang terbaik dan buatlah *technical drawing* (desain produksi)!

Technical Drawing



3. Deskripsikan desain yang anda buat, dari sumber ide dan kebaharuan yang digunakan!

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to draw or describe their design. It occupies the majority of the page below the question.

Keterangan Skala

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Angket Pada Berpikir Kreatif
(Untuk Diisi Validator)

No	Item Pernyataan	Respon				Keterangan
		SS	S	TS	STS	
1.	Saya dapat menghasilkan banyak ide dalam waktu yang singkat.					
2.	Ide yang saya hasilkan biasanya unik dan tidak terpikirkan oleh orang lain					
3.	Saya dapat menjelaskan gagasan saya dengan jelas, baik secara lisan maupun tulisan					
4.	Saya kesulitan memunculkan beberapa alternatif solusi untuk saat menghadapi masalah					
5.	Saya terbiasa berpikir cepat saat mencari solusi atas suatu permasalahan dalam proyek yang dibuat					
6.	Saya merasa kesulitan memunculkan beberapa alternatif solusi untuk satu masalah					
7.	Saya dengan mudah menemukan beberapa ide saat membuat desain atau karya					
8.	Saya dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda-beda					
9.	Saya tidak dapat memikirkan lebih dari satu cara untuk mengemukakan sebuah ide					
10.	Saya tidak mampu menggabungkan ide dari dari 2 celana denim untuk di <i>upcycle</i>					
11.	Saya terbuka terhadap saran dan siap mengubah cara berpikir saya					
12.	Saya dengan mudah mengubah desain sesuai sumber ide, apabila desain saya tidak sesuai					
13.	Saya mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini					
14.	Saya kurang mampu menyesuaikan ide saya dengan situasi yang berbeda					
15.	Saya sering menghasilkan ide baru sesuai dengan <i>trend forecasting</i>					
16.	Saya percaya diri menampilkan gaya desain yang mencerminkan keunikan diri saya.					

17.	Saya selalu mengikuti yang sedang menjadi tren					
18.	Saya merasa senang ketika mengkombinasikan hal-hal yang berbeda dan dipadukan untuk menciptakan gagasan baru					
19.	Saya berusaha mencari solusi yang unik untuk menghasilkan desain yang baru					
20.	Saya kesulitan menemukan ide untuk menambahkan unsur atau detail penting yang mendukung proses desain					
21.	Saya mampu mengatasi hambatan dalam menggabungkan detail-detail pada 2 celana denim					
22.	Saya mampu menggunakan media visual untuk menjelaskan ide secara rinci					
23.	Saya mampu menjelaskan ide dengan jelas agar dapat dimengerti					
24.	Saya selalu mempertimbangkan sebuah desain yang menarik dan memiliki fungsi yang jelas					
25.	Saya senang mengembangkan desain hingga terlihat lebih menarik dan fungsional					

Keterangan Skala

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Angket Pada Motivasi Wirausaha
(Untuk Diisi Validator)

No	Item Pernyataan	Respon				Keterangan
		SS	S	TS	STS	
1.	Saya selalu menetapkan tujuan yang jelas sebelum memulai sebuah proyek desain					
2.	Saya kesulitan menentukan target yang sesuai dengan sumber daya yang ada					
3.	Saya selalu ingin menjadi yang terbaik sesuai standart yang diharapkan					
4.	Saya memiliki standar pribadi agar hasil desain lebih unggul dan sesuai dengan yang diharapkan					
5.	Saya suka menetapkan target yang menantang untuk diri saya sendiri					
6.	Saya tidak tertarik mengambil tugas yang terlalu mudah					
7.	Saya merasa bertanggung jawab penuh dari hasil desain <i>upcycle</i>					
8.	Saya kesulitan memperbaiki kesalahan dari desain yang saya buat					
9.	Saya lebih suka bekerja mandiri daripada diperintah orang lain					
10.	Saya yakin bahwa kesuksesan bergantung pada usaha diri sendiri					
11.	Saya tetap tenang ketika menghadapi kritik dari guru					
12.	Saya terbiasa mengevaluasi sebuah desain untuk mencari cara agar hasilnya lebih baik lagi					
13.	Saya merasa puas ketika berhasil mencapai tujuan melalui usaha sendiri					
14.	Saya percaya bahwa kerjasama dengan orang lain akan membantu keberhasilan usaha					
15.	Saya percaya bahwa keberhasilan bergantung pada usaha sendiri, bukan nasib					

16.	Hasil dari desain <i>upcycle</i> saya lebih dipengaruhi oleh kerja keras saya daripada faktor luar					
17.	Saya menikmati setiap langkah dalam proses mengerjakan sebuah proyek, bukan hanya hasil akhirnya					
18.	Saya percaya bahwa proses kerja yang baik akan menghasilkan produk yang memuaskan					
19.	Keputusan yang tidak jelas arahnya membuat saya menyerah					
20.	Saya dapat membuat keputusan dengan cepat meski informasinya terbatas					