

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOODBOARD BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN DI SMK NEGERI 5 MALANG

Resti Wilujeng¹, Esin Sintawati², Umi Kulsum³

¹ Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri
Malang, ² Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas
Negeri Malang, ³ SMK Negeri 5 Malang

¹ resti.wilujeng.2431519@students.um.ac.id, ² esin.sintawati.ft@um.ac.id,
³ kulsum2406@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to develop a digital-based moodboard learning media for the subject Basic Design in Grade XI Fashion Design at SMK Negeri 5 Malang. The research employs a research and development approach using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The limited trial subjects were 30 Grade XI students. Data were collected through validation questionnaires for media experts and material experts, as well as implementation questionnaires for students. The collected data were analyzed descriptively and quantitatively to assess the feasibility of the media and student responses. The results show that the digital-based moodboard learning media is feasible for use in the learning process, with a media expert validation score of 86.4% (categorized as very feasible) and a material expert score of 83% (categorized as very feasible). The student implementation questionnaire yielded a result of 86.9%, categorized as very good. The use of this media enhances students' interest and understanding of basic design materials. This research recommends the use of the media as an engaging and interactive alternative in the learning process and suggests further development for other materials in the Fashion Design field.

Keywords: Instructional Media, Digital Moodboard, Basic Design

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *moodboard* berbasis digital pada mata pelajaran Dasar Desain di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 5 Malang. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba terbatas adalah peserta didik kelas XI sebanyak 30 anak, pengambilan data diambil dengan menggunakan angket validasi untuk ahli media dan ahli materi serta angket implementasi peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kelayakan media dan respon peserta didik. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media pembelajaran *moodboard* berbasis digital layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi ahli media sebesar 86,4% dengan kategori sangat layak dan ahli materi sebesar 83% dengan kategori sangat layak, , angket implementasi dari peserta didik memperoleh hasil sebanyak 86,9% dengan kategori sangat baik. Penggunaan media ini meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi dasar desain. Hasil penelitian ini direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif media yang menarik dan interaktif serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi lain di bidang keahlian Tata Busana.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Moodboard* Digital, Dasar Desain

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana, tidak sekadar rutinitas tanpa arah atau tujuan yang jelas. Di lingkungan sekolah, pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk generasi yang kompeten serta adaptif terhadap perkembangan zaman (Mustadi, 2020). Menurut Adesemowo (2022) Pendidikan yakni Pendidikan, sebagai suatu proses integral dalam perkembangan manusia, melibatkan lebih dari sekadar keberadaan di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. pendidikan menjadi sarana utama bagi manusia untuk menentukan arah hidup dan melakukan transformasi atas kehidupannya. Melalui pendidikan dapat mengembangkan kualitas diri dan menjadikan suatu individu lebih bermakna dengan mendapatkan pendidikan yang

setinggi-tingginya. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu dengan lebih baik (Nurlistiyati, 2021). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah yang dirancang untuk memberikan keterampilan khusus kepada peserta didik agar mampu meningkatkan kompetensi dan beradaptasi dengan lingkungan kerja. SMK juga bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan memiliki keahlian sesuai dengan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU/DI) (Hermawan, 2025). Samad et al. (2024) menyatakan bahwa pendidikan vokasi, termasuk SMK, menghadapi tantangan dalam menjaga relevansi keterampilan yang diajarkan agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan industri yang terus berubah. Hal ini menuntut kurikulum yang adaptif serta kerja sama erat dengan dunia industri, yang

mencakup pelatihan, magang, dan penyediaan fasilitas yang mendukung standar industri.

Di SMK Negeri 5 Malang, salah satu kompetensi penting dalam program keahlian Desain Produksi Busana adalah keterampilan membuat desain busana pesta. Dalam proses pembelajarannya, siswa diarahkan untuk menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki dasar konseptual yang kuat berdasarkan sumber ide dan *moodboard* yang telah mereka susun sebelumnya. Namun, berdasarkan pengalaman penulis dalam mengajar di kelas XI Desain Produksi Busana, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan desain busana pesta yang sesuai dengan konsep awal yang mereka buat. Sering kali terdapat ketidaksesuaian antara ide yang dituangkan dalam *moodboard* dengan desain akhir yang dihasilkan, baik dari segi tema, warna, siluet, maupun elemen fungsional. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu menggunakan *moodboard* dan sumber ide sebagai acuan desain yang tepat dan menyeluruh.

Moodboard adalah kumpulan gambar, material, warna, teks, dan elemen visual lainnya yang disatukan dalam sebuah papan atau format digital untuk menggambarkan suasana, konsep, atau tema desain yang diinginkan. Ini adalah alat penting dalam tahap awal perancangan untuk menginspirasi dan mengarahkan proses desain. Tujuan *moodboard* dalam proposal desain adalah membantu desainer dan klien memvisualisasikan konsep atau tema yang diusulkan (Giri & Utami, 2024). Sedangkan menurut Suciati (2023), *Moodboard* adalah alat atau media papan yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru. Siswa SMK Negeri 5 Malang masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi *moodboard* sebagai alat bantu visual dalam proses perancangan. *Moodboard* seharusnya membantu dalam mengeksplorasi ide desain secara visual dan fungsional, namun kenyataannya siswa lebih fokus pada tampilan estetis yang hanya bersifat hiasan. Akibatnya, hasil desain sering kali tidak sesuai dengan ide awal dan keluar dari konsep yang

sudah dirancang. Di sisi lain, Seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi dan informasi bergerak cukup pesat Hal ini bisa memudahkan beberapa aspek dalam kehidupan, termasuk pendidikan (OCBC NISP, 2023). Peserta didik harus dibekali kompetensi yang memadai agar peserta didik dapat berkembang di era digital yang sangat kompetitif (Nasution dkk., 2024). Kemajuan teknologi digital memberikan peluang baru dalam pembelajaran desain busana. Dengan *moodboard* digital, siswa bisa lebih bebas mencari referensi, menyusun elemen desain secara fleksibel, dan menggabungkan berbagai ide secara menyeluruh. Platform digital juga dianggap lebih menarik dan praktis, sehingga bisa meningkatkan semangat siswa dalam mengembangkan ide desain siswa.

Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap fungsi *moodboard* sebagai alat bantu dalam perancangan desain busana yang utuh dan aplikatif. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menghubungkan *moodboard*, sumber ide, dan hasil desain secara terstruktur menjadi

solusi potensial. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat keterkaitan logis antara konsep awal dan produk akhir desain siswa.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). (Sugiyono 2020) , dalam karyanya, menjelaskan bagaimana ADDIE dapat digunakan sebagai kerangka kerja untuk penelitian dan pengembangan, membantu dalam menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Menurut Mulyatiningsih dalam Rohaeni (2020) model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Menurut Yao Tung dalam Rohaeni (2020) Model ADDIE menyediakan cara untuk menavigasi kompleksitas yang terkait dengan pengembangan model untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran yang disengaja.

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas XI Desain Produksi

Busana semester Genap di SMK Negeri 5 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran *moodboard* berbasis digital. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif melalui validasi ahli dan angket respon siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama yaitu angket implementasi pembelajaran dan kuisisioner. Tujuan penggunaan angket atau kuisisioner adalah untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan fakta, pandangan, maupun sikap dari para responden (Munandar & Samadi, 2024). Instrumen menggunakan angket tertutup dengan pilihan jawaban yang telah disediakan untuk memudahkan responden dalam memberikan jawaban. Angket tersebut terdiri dari pertanyaan mengenai kelayakan media berdasarkan aspek materi dan media yang dinilai oleh ahli serta respon siswa. Menurut Sugiyono (2022), teknik pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi

standar dan relevan dengan penelitian.

Untuk memastikan bahwa media *moodboard* digital yang dikembangkan sudah tepat dan berkualitas, dilakukan validasi, Validasi merupakan proses pembuktian yang dilakukan sesuai dengan materi, prosedur, dan sistem yang digunakan dalam kegiatan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua unsur yang diterapkan benar dan mendukung pencapaian hasil yang diinginkan (Dasmiah, 2022). Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian dari kedua ahli ini digunakan untuk menilai apakah media tersebut sesuai dengan standar yang diharapkan. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung persentase rata-rata dari setiap aspek yang dinilai. Data diambil dari angket validasi dan pelaksanaan media di kelas, Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, dan ahli media. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk (Zafri & Hastuti, 2023), lalu dianalisis untuk melihat seberapa besar pengaruh

media tersebut dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan mendesain busana berdasarkan moodboard. Dalam pelaksanaannya, media moodboard digital digunakan langsung dalam proses pembelajaran desain busana pesta. Guru mendampingi siswa dalam menggunakan media tersebut. Setelah itu, dilakukan evaluasi untuk menilai apakah media ini benar-benar membantu siswa dalam menyusun desain yang fungsional dan sesuai konsep. Persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus, sebagai berikut :

(Sumber : Riduwan, 2010)

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase Skor

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Validasi dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Data	Keterangan
80,01% – 100%	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 80%	Layak	Dapat digunakan

		dengan revisi
50,01% – 70,00%	Tidak layak	Disarankan untuk tidak digunakan
01,00% – 50%	Sangat tidak layak	Tidak boleh digunakan

(Sumber : Akbar, 2017)

Tabel 2. Kriteria Angket Implementasi

Kriteria	Interval
Sangat buruk	0-20%
Buruk	21-40%
Cukup baik	41-60%
Baik	61-80%
Sangat baik	81-100%

(Sumber : Riduwan, 2010)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Moodboard berbasis digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang agar dapat diakses secara *offline*, tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya kapan saja dan di mana saja. Media ini dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Canva*, Maisarah et al. (2023) menyatakan bahwa Aplikasi *Microsoft PowerPoint* dapat dioptimalkan sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Beragam fitur yang

tersedia dalam aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merancang media pembelajaran yang bersifat interaktif secara efektif. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi yang menarik. Hal ini disebabkan oleh berbagai pilihan desain yang tersedia dalam aplikasi tersebut, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Syaifullah et al., 2024). Platform tersebut familiar bagi siswa dan memungkinkan tampilan visual yang menarik serta interaktif. Struktur *moodboard* dirancang dalam bentuk satu halaman utama (canvas) yang terhubung dengan beberapa submateri. Setiap elemen pada halaman utama dapat diklik dan akan mengarahkan pengguna ke materi terkait, sehingga mempermudah navigasi dan meningkatkan pengalaman belajar yang lebih personal dan terstruktur. Output dari penelitian ini adalah *moodboard* berbasis digital berikut adalah hasilnya :

Gambar 1. Halaman depan *Moodboard*



Gambar 2. Colour Plan & Fabric Plan (Isi Moodboard)

Tema yang diangkat dalam *moodboard* ini adalah "Snow White", dipilih untuk merepresentasikan bagaimana ide dari sebuah film atau cerita dapat diolah menjadi inspirasi desain busana. Tema ini relevan dengan materi pembelajaran sebelumnya yang telah disampaikan,



yaitu mengenai cara menggali sumber ide kreatif dari berbagai referensi visual dan naratif. Melalui pengolahan tema ini, siswa diajak untuk memahami proses transisi ide dari media non-fesyen (film) menjadi sebuah rancangan busana pesta yang mengandung elemen fungsional dan estetis. Nilai estetis atau estetika dalam desain busana memiliki peran penting sebagai penghubung antara seni dan fungsi. Estetika mencakup keindahan visual, harmoni desain, serta makna yang terkandung dalam tiap karya.

Elemen seperti warna, tekstur, dan siluet dirancang untuk menciptakan kesan emosional yang kuat, baik bagi pemakai maupun orang yang melihatnya (Wesnina & Purnama, 2025). Moodboard ini tidak hanya menjadi media penyajian materi, tetapi juga menjadi alat bantu visual yang mendorong kreativitas siswa dalam menciptakan desain yang orisinal dan bermakna.

Sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran desain busana pesta di kelas XI Desain Produksi Busana, moodboard berbasis digital terlebih dahulu melewati tahapan validasi dan evaluasi secara menyeluruh guna

memastikan kualitas produk, terutama dari segi validitas dan kepraktisan. Instrumen penelitian untuk mengukur validitas media pembelajaran sebelumnya juga melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi, menurut Widiana,dkk (2020) Validasi instrumen dilakukan karena memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah instrumen. Validitas instrumen penelitian menunjukkan ketetercapaian alat ukur. Validitas instrumen penelitian ini mempermasalahkan seberapa jauh pengukuran dapat memberikan informasi tepat dalam mengukur sesuatu. Prinsip dari instrumen penelitian adalah valid. Evaluasi validitas Moodboard digital juga dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi di bidang desain busana dan pengembangan media digital. Penilaian dari para ahli ini bertujuan untuk menilai kesesuaian antara isi materi, tampilan visual, dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sementara itu, aspek kepraktisan dinilai melalui angket yang diisi oleh peserta didik setelah mereka menggunakan moodboard dalam proses pembelajaran. Penilaian ini difokuskan pada tiga indikator utama,

yaitu kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan antarmuka, dan manfaat media dalam mendukung proses perancangan desain busana secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Angket validasi yang digunakan telah dirancang untuk menilai dua komponen utama, yaitu kelayakan isi materi dan kualitas penyajian media.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Moodboard Digital dalam mata pelajaran Desain Produksi Busana menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 86,9% termasuk dalam kategori Sangat layak. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 83% termasuk dalam kategori sangat layak. Angket implementasi peserta didik terhadap penggunaan moodboard digital ini diperoleh melalui angket, yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,9%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa merespon secara positif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Mereka merasa moodboard digital mempermudah pemahaman terhadap materi, membantu mereka dalam menuangkan ide desain berdasarkan inspirasi film, dan membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media moodboard digital ini mendapat tanggapan yang sangat baik dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran desain busana pesta.

Penelitian yang dilakukan oleh Bestari dan Ishartiwi (2016), menunjukkan bahwa media moodboard memberikan pengaruh yang lebih positif, efektif, dan unggul dibandingkan dengan penggunaan media berupa contoh gambar. penelitian yang dilakukan oleh Anggi Anggrini (2020) pada Journal Printing and Packaging Technology memaparkan bahwa moodboard merupakan salah satu alat yang dapat membantu dalam proses menentukan gagasan atau ide yang dihasilkan sebagai landasan dalam membuat suatu desain. Dengan Rekap Hasil Sebagai Berikut:

Variabel	Persentase	Kategori
Implementasi Peserta didik	89,9%	Sangat baik
Hasil Validasi Media	86,9%	Sangat layak
Hasil Validasi Materi	83%	Sangat layak

Tabel 1.3 Hasil Rekap Persentase Kelayakan Moodboard

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran moodboard digital dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Reiser & Mollanda 1967 dalam Siahaan 2025) . Hasil pada masing-masing tahap menunjukkan bahwa proses pengembangan telah berjalan efektif dan menghasilkan media yang valid, praktis, dan mendapat respon positif dari peserta didik.

- Pada tahap Analisis (*Analyze*), identifikasi kebutuhan belajar siswa dan guru menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mengintegrasikan elemen desain fungsional ke dalam karya busana pesta. Dalam dunia pendidikan, tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, dan menentukan tujuan pembelajaran (Inayah & Mulyati, 2021). Selain itu, terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga menjadi hambatan dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu

menjembatani kebutuhan visual dan kreatif siswa dalam mendesain busana.

- Tahap Perancangan (*Design*) menghasilkan rancangan moodboard digital yang mengusung tema *Snow White*, yang dipilih untuk merepresentasikan bagaimana sumber ide dari film dapat diterjemahkan ke dalam konsep desain busana. Rancangan ini mencakup pemetaan materi, navigasi antarmuka yang interaktif, serta penggunaan aplikasi Power Point dan Canva yang memungkinkan akses offline oleh siswa. Struktur media didesain berbentuk satu *canvas utama* yang terhubung ke beberapa sub-materi saat diklik, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal.
- Pada tahap Pengembangan (*Development*), media moodboard digital dibangun berdasarkan desain yang telah dirancang. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebanyak 86,9% sedangkan validasi ahli materi memperoleh

persentase sebanyak 83% dengan begitu bahwa media ini dinyatakan sangat Layak untuk digunakan. Aspek yang divalidasi meliputi kesesuaian isi materi, kualitas penyajian, tampilan visual, dan kemudahan navigasi.

- Tahap *Implementasi (Implementation)* dilakukan di kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 5 Malang, di mana moodboard digital digunakan dalam kegiatan pembelajaran tema busana pesta. Guru menggunakan media ini untuk memberikan pembelajaran yang berbeda kepada peserta didik. Penggunaan media digital dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan kemampuan mereka dalam mengembangkan ide desain secara visual dan konseptual (Wahyuni et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *moodboard* berbasis digital pada materi Desain Busana Pesta di kelas XI SMK Negeri 5 Malang, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE (*Analyze, Design,*

Development, Implementation, Evaluation) berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media moodboard digital yang dikembangkan memiliki tema *Snow White* sebagai representasi dari sumber ide desain yang diangkat dari film, memberikan visualisasi yang kuat dalam proses pembelajaran. *Moodboard digital* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi, dengan skor 86,9% dari ahli media dan 83% dari ahli materi, Hasil implementasi media di kelas mendapatkan respon sangat positif dari peserta didik, dengan rata-rata persentase penilaian sebesar 89,9%. Hal ini menunjukkan bahwa *moodboard digital* mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta membantu siswa dalam memahami dan mengembangkan ide desain busana pesta secara mandiri. Dengan demikian, media *moodboard* digital ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung proses pembelajaran berbasis visual, terutama dalam mata pelajaran Desain Produksi Busana di tingkat SMK.

Acknowledgement

Saya menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, atas dukungan pendanaan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesemowo. (2022). *Basic of education: The meaning and scope of education*. Olabisi Onabanjo University.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggrini, A. (2020). Alternatif model penyusunan moodboard sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(3).
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bestari, A. G., & Ishartiwi. (2016). Pengaruh penggunaan media mood board terhadap pengetahuan desain busana pada mahasiswa pendidikan teknik busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121–137.
- Dasmiah. (2022). *Model manajemen pelayanan pendidikan anak berkebutuhan khusus (ABK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Giri, K. R. P., & Utami, N. K. Y. (2024). *Perancangan interior cabin (small living trend)*. Bandung: CV Intelektual Manifes Media.
- Hermawan, A. (2025). *Penguatan resiliensi sekolah swasta di era VUCA dan Society 5.0*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Inayah, A., & Mulyati, T. (2021). Need analysis of English textbooks based on the ADDIE model. *Edulingua: Jurnal Linguistiks Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(1), 1–10.
- Maisarah, M., Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Mayasari, M., Suyuti, S., et al. (2023). *Media pembelajaran*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Munandar, A., & Samadi, S. (2024). *Evaluasi pembelajaran dalam geografi*. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nasution, M. D., et al. (2024). *Perkembangan teknologi dan transformasi digital dalam dunia pendidikan*. Sumatera Utara: UMSU Press.
- Nurlistiyati, K. (2021). Pengembangan potensi dan kecerdasan individu melalui pendidikan. *Prosiding SNHRP III*, 3, 80–86. Retrieved from <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/174>
- OCBC NISP. (2023, Augustus 4). Peran teknologi dalam pendidikan. Retrieved from <https://www.ocbc.id/article/2023/08/04/peran-teknologi-dalam-pendidikan>
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 122–130. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/6258>
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan konsep dasar interior. *Jurnal Desain Interior*, 5(1).
- Samad, S., Asri, A., Marsudi, W., Iqbal, A., & Idzhar, A. (n.d.). *Transformasi pendidikan vokasi sekolah menengah kejuruan*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Sari, D. P., & Pramudibyanto, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi Indonesia*, 9(2), 88–96.
- Siahaan, L. H. (2025). *R&D dalam pendidikan: Implementasi model ADDIE dan 4D pada pendidikan Bahasa Inggris dan PG PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Buku KBM Indonesia.
- Suciati. (2023). *Perancangan moodboard dalam proses desain busana*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Syaifulah, B., Fadlyanim, K., Bustomi, F., Utomo, A. P. Y., Widhiyanto, R., Islamy, A. B. D., &

- Erwanto, H. (2024). Penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran teks diskusi kelas IX SMP Negeri 36 Semarang. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(5), 71. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i5.1183>
- Wahyuni, D., Hazizah, L. A., Fauziah, N. N., Adawiyah, R., & Rostika, D. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 3190–3200. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2293>
- Wesnina, W., & Purnama, R. (2025). *Estetika pada desain busana*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). *Validasi penyusunan instrumen penelitian pendidikan* (Ed. 1). Jakarta: Rajawali Pers.
- Zafri, & Hastuti, H. (2023). *Metode penelitian pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada – Rajawali Pers