

PENERAPAN MEDIA *MOODBOARD* UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA ELEMEN DASAR DESAIN FASE F SMKN 1 SARIREJO

Agnes Fininoni Sinaga¹, Ma'rifatun Nashikhah²

^{a,b}Program Studi SI Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: agnes.22069@mhs.unesa.ac.id¹, marifatunnashikhah@unesa.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) bagaimana kelayakan media *moodboard* dalam pembelajaran, 2) mengetahui keterlaksanaan penerapan media *moodboard* dalam pembelajaran, serta 3) hasil belajar siswa setelah penerapan media *moodboard*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas XI desain dan produksi busana SMKN 1 Sarirejo yang ditentukan menggunakan sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui 1) angket kelayakan, 2) observasi aktivitas guru dan siswa, serta 3) tes hasil belajar psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *moodboard* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji kelayakan dengan nilai persentase 94% dengan kategori sangat layak, lalu hasil observasi keterlaksanaan mencapai persentase sebesar 99% dengan kategori sangat baik dan rata-rata hasil tes psikomotorik mencapai nilai 86 dengan kategori kompeten. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *moodboard* secara signifikan memperoleh hasil positif terhadap hasil belajar siswa elemen dasar desain.

Kata Kunci: hasil belajar, *moodboard*, desain busana

ABSTRACT

This study aims to determine: 1) the feasibility of moodboard media in instruction; 2) the implementation of moodboard media in instruction; and 3) student learning outcomes following the use of moodboard media. A descriptive quantitative research method was employed using a One-Shot Case Study design. The research subjects consisted of 15 Grade XI students specializing in Fashion Design and Production at SMKN 1 Sarirejo, selected via a saturation sampling technique. Data were collected through: 1) a feasibility questionnaire; 2) observation of teacher and student activities; and 3) a psychomotor learning outcome test. The results indicate that the implementation of moodboard media positively impacts student learning outcomes. This is evidenced by a feasibility score of 94% (categorized as "highly feasible"), an implementation observation score of 99% (categorized as "excellent"), and an average psychomotor test score of 86 (categorized as "competent"). Overall, the findings demonstrate that the use of moodboard media yields significant positive results regarding student learning outcomes in the basic design element.

Keywords: learning outcome, *moodboard*, fashion design

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembinaan dan pengembangan manusia secara menyeluruh. Pendidikan tidak hanya terlaksana dengan kegiatan berbagi ilmu pengetahuan antar guru dan siswa, namun

pendidikan juga mencakup upaya yang dilakukan untuk membentuk pribadi yang utuh meliputi aspek intelektual, emosional, social, moral, dan spiritual (Rahman dkk., 2022). Pendidikan diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi guru

dengan peserta didik dalam lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran ditandai oleh terjadinya interaksi edukatif yang berlangsung secara sadar dan memiliki tujuan yang jelas. Interaksi tersebut berasal dari peran pendidik serta aktivitas belajar yang pedagogis yang dilakukan oleh peserta didik (Aprida Pane, 2017).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung guru menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai proses untuk menyampaikan pesan, berupa ide gagasan agar dapat membentuk pemikiran, minat, dan perhatian peserta didik (Fadilah & Kanya, 2023). Penggunaan media yang tepat dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal, karena media mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Hasil belajar dapat diartikan sebagai ukuran yang menentukan sejauh mana peserta didik mencapai keberhasilan setelah menjalani proses pembelajaran (Azizah, 2022).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sarirejo pada siswa elemen dasar desain, ditemukan beberapa peserta didik yang masih memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah, dengan rata-rata siswa yang mencapai batas ketuntasan hanya 50% dari total keseluruhan siswa. Kondisi tersebut disebabkan karena kesulitan siswa dalam memahami dan terbatasnya referensi siswa dalam mengembangkan ide desain. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dalam memperoleh referensi visual yang lebih terarah sehingga memudahkan pemahaman konsep desain

dan penerapannya dalam pembuatan desain busana.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran desain busana ialah *moodboard*. *Moodboard* merupakan media visual yang berisi kumpulan warna, gambar, tekstur, yang mampu menggambarkan konsep atau inspirasi desain (Rahmadani & Nelmira, 2024). Penggunaan *moodboard* dapat membantu siswa memvisualisasikan ide secara lebih terstruktur, mempermudah eksplorasi ide, serta menjaga konsistensi konsep dalam proses perancangan desain busana (Hidayati dkk., 2023). Penyajian referensi visual tersebut membantu siswa memperoleh gambaran awal sebelum merancang desain busana, sehingga proses pengembangan ide menjadi lebih terarah. Selain itu, *moodboard* dapat membantu siswa dalam memahami konsep desain sebelum proses pembuatan desain busana dilakukan, sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *moodboard* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan pengembangan ide dan kreativitas siswa. (Bestari & Ishartiwi, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* lebih meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan ide desain busana. Lalu (Rahmadani & Nelmira, 2024) juga menjelaskan dalam penelitiannya yaitu adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan modul dan modul dengan *moodboard* memberikan dampak yang cukup besar terhadap seberapa baik siswa dalam mencapai hasil belajarnya terkait dengan desain busana.

Kebaruan penelitian ini terletak pada media *moodboard* yang digunakan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak menggunakan *moodboard*

berbasis digital atau aplikasi canva dalam proses pembelajaran, pada penelitian ini menggunakan media *moodboard* interaktif dalam bentuk fisik yang mendukung siswa untuk memilih, menyusun, dan memodifikasi elemen visual secara mandiri sesuai kreativitas masing-masing. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam menciptakan desain busana setelah penerapan media *moodboard*.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Sarirejo yang terletak di Desa Gempoltukmloko, Kec. Sarirejo, Kab. Lamongan, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan pelaksanaan pada bulan Mei 2026 pada siswa kelas XI desain dan produksi busana yang berjumlah 15 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kelayakan, observasi, dan tes. Angket kelayakan digunakan untuk mengetahui kelayakan serta kualitas media. Lalu observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu,

tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket kelayakan, lembar observasi, dan lembar penilaian tes psikomotorik.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase hasil kelayakan media dan observasi dengan rumus (Sugiyono, 2021):

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p= persentase

f= skor yang diperoleh

n= skor maksimal

Lalu untuk rata-rata hasil belajar siswa didapatkan dengan menggunakan rumus (Sugiyono, 2021):

$$R = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

Keterangan:

R = nilai rata-rata siswa

Σx = jumlah seluruh nilai siswa

ΣN = jumlah siswa

Selanjutnya, persentase hasil perhitungan diinterpretasikan berdasarkan dengan kriteria penilaian yang sesuai. Berdasarkan analisis lembar angket kelayakan media, hasil perhitungan digunakan untuk mengetahui tingkat persentase kelayakan media *moodboard* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Selanjutnya, teknik analisis lembar observasi digunakan untuk mengetahui persentase keterlaksanaan aktivitas guru

dan siswa yang dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2. Keterlaksanaan Model Pembelajaran

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

Kemudian teknik analisis hasil belajar digunakan untuk mengetahui persentase rata-rata ketercapaian hasil belajar siswa

yang dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Penilaian Hasil Belajar

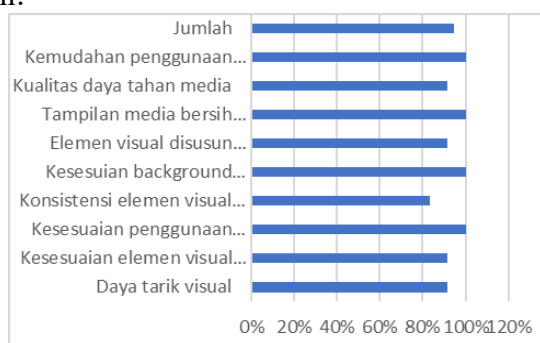
Kategori	Rentang Nilai
Sangat kompeten	90-100
Kompeten	80-89
Cukup Kompeten	70-79
Kurang Kompeten	60-69
Tidak Kompeten	<60

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tingkat kelayakan media *moodboard*.

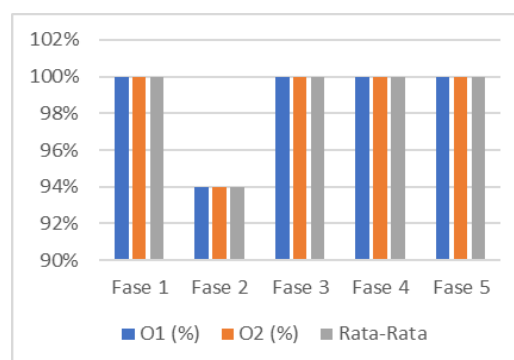
Penilaian tingkat kelayakan media *moodboard* diperoleh berdasarkan tiga validator ahli media. Perolehan hasil penilaian diukur melalui empat aspek, yaitu kualitas visual media, kerapian dan tata letak, kualitas teknis dan efisiensi, dengan masing-masing kriteria penilaian dari setiap aspek. Sehingga total seluruh kriteria dari setiap aspek adalah 9 pertanyaan. Berdasarkan penilaian tersebut diperoleh rata-rata dari analisis kelayakan adalah sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan ditampilkan pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Tingkat Kelayakan Media Moodboard

Keterlaksanaan Penerapan Media *moodboard*

Keterlaksanaan penerapan media *moodboard* dalam pembelajaran elemen dasar desain diukur berdasarkan sintaks pembelajaran *direct instruction* untuk melihat keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru dan siswa dinilai berdasarkan lembar observasi melalui penilaian dua observer yakni guru mata pelajaran dan teman sejawat pada penerapan media *moodboard* dalam pembelajaran. Data kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase dengan hasil pada gambar 2 dibawah ini:



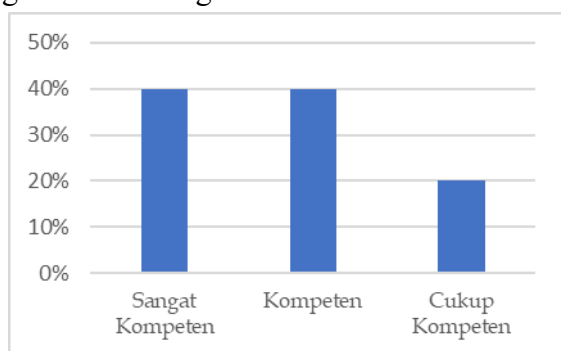
Gambar 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan

Hasil observasi yang dilakukan guru sebagai observer 1 (O1), pada fase 1 dengan 3 indikator memperoleh nilai 4, yaitu sangat baik. Pada fase 2 dengan 4 indikator memperoleh nilai sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada fase 3 dengan 2 indikator memperoleh nilai 4, dengan kategori sangat baik. Fase 4 dengan 1 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Lalu fase 5 dengan 1 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik.

Hasil observasi dari teman sejawat sebagai observer 2 (O2), pada fase 1 dengan 3 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Fase 2 dengan 4 indikator memperoleh nilai sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada fase 3 dengan 2 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Fase 4 dengan 1 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Fase 5 dengan 1 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari 2 observer tersebut diperoleh rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran pada penerapan media *moodboard* yakni 99% dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa setelah penerapan media *moodboard*

Hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai psikomotorik siswa. Nilai psikomotorik diperoleh dari penilaian produk dari hasil desain busana siswa setelah penerapan media *moodboard*. Data hasil belajar siswa ditampilkan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data analisis hasil belajar siswa yang ditampilkan pada gambar 3 diketahui bahwa hasil belajar siswa berada dalam kategori cukup kompeten 20% atau sebanyak 3 siswa, kategori kompeten 40% atau sebanyak 6 siswa, dan kategori sangat kompeten 40% atau sebanyak 6 siswa. Secara keseluruhan dapat diketahui bahwa penerapan media *moodboard* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Kelayakan media *moodboard* pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kualitas media sebelum digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran elemen dasar desain.

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil kelayakan dengan total skor 102 dari skor maksimal 108 dengan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi elemen dasar desain secara visual sehingga dapat disimpulkan bahwa media *moodboard* sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran pada materi elemen dasar desain.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Jannata dkk., 2023) yang menunjukkan hasil angket respon siswa terhadap kelayakan media *moodboard* mencapai 88,39% sehingga media *moodboard* termasuk dalam kategori sangat layak. Lalu dalam penelitian (Tanaya dkk., 2022) juga menunjukkan hasil penilaian *moodboard* oleh ahli media mencapai persentase sebesar 88% dengan kategori baik. Dalam penelitian (Safrina dkk., 2025) juga memberikan kesimpulan media video pembelajaran *moodboard* digital terbukti sangat valid dan sangat praktis untuk

digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *moodboard* dalam pembelajaran elemen dasar desain terlaksana dengan sangat baik. Hal ini didukung oleh persentase aktivitas guru dan siswa yang mencapai 99% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil keterlaksanaan pembelajaran yang memperoleh kategori sangat baik menunjukkan bahwa *moodboard* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran elemen dasar desain. Media ini mampu membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan berpusat pada siswa.

Penerapan media *moodboard* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media visual berbentuk *moodboard* juga mampu membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi karena pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga didukung oleh contoh visual yang menarik. Hasil pelaksanaan penerapan media *moodboard* pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Bestari & Ishartiwi, 2016) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Moodboard* lebih meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan desain busana. Lalu (Wilujeng dkk., 2025) juga menunjukkan respon positif peserta didik terhadap media *Moodboard* dengan persentase sebesar 88,9%, media *moodboard* terbukti mampu meningkatkan minat, kreativitas, serta membantu siswa memahami dan mengembangkan ide desain busana secara mandiri.

Berdasarkan hasil tes psikomotorik menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran elemen dasar desain berada pada kategori kompeten setelah diterapkannya media *moodboard* yakni dengan nilai persentase sebesar 86%.

Sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa setelah penerapan media *moodboard* menunjukkan hasil yang baik. Tes psikomotorik berupa membuat desain busana sesuai dengan tema yang ditentukan. Siswa menciptakan desain busana dengan menjadikan media *moodboard* sebagai referensi. Setelah penerapan media *moodboard*, siswa terlihat lebih mudah dalam menuangkan ide dan menciptakan desain.

Penggunaan media *moodboard* membantu siswa memperoleh referensi visual sehingga memudahkan siswa dalam menentukan konsep, warna, dan bentuk desain yang akan dibuat. Media *moodboard* membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang menarik dan terstruktur. Sehingga melalui data hasil belajar yang diperoleh siswa dapat disimpulkan bahwa penerapan media *moodboard* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut didukung melalui peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Pendapat ini sejalan dengan penelitian (Rahmadani & Nelmira, 2024) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan modul dan modul dengan *moodboard* memberikan dampak yang cukup besar terhadap seberapa baik siswa dalam mencapai hasil belajarnya. Dalam penelitian (Janah dkk., 2021) juga menjelaskan tanggapan peserta didik terhadap media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar memperoleh rata-rata 94% yang menunjukkan kualifikasi sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media *moodboard* untuk mengetahui hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sarirejo, dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut:

Kelayakan media *moodboard* yang

dinilai oleh tiga validator sebagai ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *moodboard* memenuhi aspek kualitas visual, kerapian dan tata letak, kualitas teknis, serta efisiensi penggunaan media dalam pembelajaran elemen dasar desain. Dengan demikian, media *moodboard* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami serta mengembangkan ide desain busana secara lebih kreatif dan menarik.

Penerapan media *moodboard* dalam pembelajaran elemen dasar desain terlaksana dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer 1 dan observer 2 yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 99% dengan kategori sangat baik. Penerapan media *moodboard* melalui sintaks pembelajaran *direct instruction* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi melalui visualisasi desain.

Hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan setelah penerapan media *moodboard* yang dimana rata-rata kelas mencapai nilai 86 dengan kategori kompeten. Sebanyak 40% siswa berada pada kategori sangat kompeten, 40% kategori kompeten dan 20% kategori cukup kompeten. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media *Moodboard* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa elemen dasar desain fase f di SMK Negeri 1 Sarirejo.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang penerapan media *moodboard* disarankan agar media *moodboard* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu membantu

siswa memahami materi secara visual serta meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan desain busana. Lalu pada penelitian selanjutnya disarankan menggunakan subjek penelitian yang lebih banyak serta melibatkan kelas pembandingan sehingga hasil penelitian dapat memberikan tingkat keakuratan yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan artikel ini banyak hambatan yang penulis hadapi namun dapat penulis lalui berkat adanya bimbingan dan dukungan juga bantuan yang penulis peroleh. Untuk itu pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada: 1) Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya atas dukungan kebijakan dan fasilitas akademik yang diberikan. 2) Prof. Dr. Suparji, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya atas dukungan fasilitas yang diberikan. 3) Dr. Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Prodi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Surabaya yang memberikan arahan dan teknis dalam penyusunan penelitian. 4) Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, mengajari, dan memotivasi penulis dengan penuh kesabaran dan juga mengarahkan penulis selama penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida Pane, M. D. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03(2), 333–352.
- Azizah, C. (2022). *Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo* (Vol. 4, Number 1). UIN Syekh Wasil Kediri.
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Moodboard Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa

- Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Hidayati, N., Sukerta, P. M., Supriyanto, E., & dkk. (2023). Analisis Konsep Desain pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal Desain*, 11(1), 159.
<https://doi.org/10.30998/jd.v11i1.16495>
- Janah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8–16.
<https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32799>
- Jannata, N. F., Fadhilah, F., & Mukhirah, M. (2023). Pengembangan Desain Busana Modifikasi Adat Gayo Melalui Media Pembelajaran Moodboard. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 296–306.
<https://jurnal.usk.ac.id/JBB/article/view/34608/19071>
- Rahmadani, L., & Nelmira, W. (2024). Pengaruh Moodboard Terhadap Hasil Belajar Desain Siswa Tata Busana SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2935–2946.
- Rahman, A. B., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Safrina, N., Efi, A., & Aryati, Y. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Pada Busana Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 1647.
<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3696>
- Sugiyono. (2021). *Statistika Untuk Penelitian* (31st ed.). Bandung: Alfabeta, 2021.
- Tanaya, L. M., Mayuni, P. A., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Seririt. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), 11–19.
<https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43786>
- Wilujeng, R., Sintawati, E., & Kulsum, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, 2477–2143.