

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DESAIN DIGITAL *IBIS PAINT X* TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MENDESAIN BUSANA PESTA DI SMK NEGERI 2 BONDOWOSO

Miftahul Hakim<sup>1</sup>, Diana Evawati<sup>2</sup>

<sup>a,b</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: <sup>1</sup>[miftahulhakim261298@gmail.com](mailto:miftahulhakim261298@gmail.com), <sup>2</sup>[diana@unipasby.ac.id](mailto:diana@unipasby.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk bidang seni dan desain busana. Media desain digital seperti *Ibis Paint X* memungkinkan siswa bereksperimen dengan warna, tekstur, dan bentuk secara lebih fleksibel sehingga mampu menumbuhkan imajinasi serta memperkuat orisinalitas karya. Penguasaan media digital juga menjadi keterampilan penting dalam menghadapi tuntutan abad 21, khususnya di bidang desain busana yang semakin dipengaruhi perkembangan industri kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta di SMKN 2 Bondowoso. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan instrumen angket. Subjek penelitian terdiri dari 43 siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana, dengan teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  serta koefisien regresi 0,540. Temuan ini menegaskan bahwa siswa yang aktif menggunakan aplikasi lebih kreatif dibandingkan yang jarang memanfaatkannya. Dengan demikian, *Ibis Paint X* terbukti efektif sebagai media pembelajaran desain busana karena dapat mempermudah eksplorasi ide, meningkatkan kemampuan visualisasi, serta memperkuat orisinalitas karya siswa.

**Kata Kunci:** ibis paint x, media desain digital, kreativitas siswa, desain busana pesta, SMK

### ABSTRACT

The development of information and communication technology (ICT) has significantly influenced education, including the field of art and fashion design. Digital design media such as *Ibis Paint X* allow students to experiment with colors, textures, and shapes more flexibly, thereby fostering imagination and strengthening the originality of their works. Mastery of digital media has also become an essential skill in facing the demands of the 21st century, particularly in fashion design, which is increasingly affected by the growth of the creative industry. This study aims to analyze the effect of using *Ibis Paint X* digital design media on students' creativity in designing party dresses at SMKN 2 Bondowoso. The research employed a quantitative descriptive approach with a questionnaire as the instrument. The subjects consisted of 43 students in the 11th grade Fashion Design and Production class, and the data were analyzed using simple linear regression. The results showed a positive and significant influence of using *Ibis Paint X* on students' creativity, with a significance value of  $0.000 < 0.05$  and a regression coefficient of 0.540. These findings indicate that students who actively use the application tend to be more creative than those who do not. Thus, *Ibis Paint X* is effective as a learning medium for fashion design because it facilitates idea exploration, enhances visualization skills, and strengthens the originality of students' works.

**Keywords:** ibis paint x, digital design media, student creativity, party dress design, vocational high school

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi signifikan dalam dunia

pendidikan, terutama dalam cara siswa belajar dan mengakses informasi. Dengan kemunculan internet dan perangkat mobile, siswa kini memiliki akses cepat ke

berbagai sumber informasi dan dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih dinamis. Marc Prensky (2001) menyebut generasi saat ini sebagai digital natives, yang tumbuh dalam lingkungan teknologi digital dan internet. Mereka cenderung lebih nyaman menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks belajar, dibandingkan dengan generasi sebelumnya yang dikenal sebagai digital immigrants. Dalam era globalisasi ini, pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk membekali siswa dengan kemampuan kreatif dan inovatif, terutama di bidang seni dan desain, agar dapat bersaing di pasar global.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media desain digital dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Hennessey dan Amabile (2010) menyatakan bahwa lingkungan yang merangsang dan alat yang tepat dapat memfasilitasi proses kreatif. Meyer (2020) juga mengamati bahwa media desain digital, seperti *Ibis Paint X*, memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan warna dan bentuk secara fleksibel. Penggunaan teknologi tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif (Runco, 2004). Penelitian oleh Kordaki dan Gousiou (2015) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan perangkat lunak desain mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, media desain digital berperan penting dalam pengembangan kreativitas siswa di bidang desain busana.

Meskipun banyak penelitian yang membahas penggunaan media digital dalam pendidikan, masih terdapat celah dalam pemahaman spesifik mengenai dampak aplikasi desain digital seperti *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan fokus pada pengaruh *Ibis Paint X* terhadap

kreativitas siswa di SMKN 2 Bondowoso, yang merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berfokus pada desain dan produksi busana. Dengan memahami dampak ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang lebih spesifik bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran desain busana.

Adapun permasalahan yang akan diteliti dalam kajian ini adalah: 1) adakah pengaruh penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta di SMKN 2 Bondowoso? 2) apa kendala yang dihadapi siswa saat menggunakan *Ibis Paint X* dalam proses mendesain?. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta di SMKN 2 Bondowoso, serta mendeskripsikan kendala yang dihadapi siswa selama proses mendesain. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di bidang desain busana.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana SMKN 2 Bondowoso tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 43 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil dan mudah dijangkau, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Data penelitian diperoleh melalui kuesioner dan dokumentasi. Instrumen kuesioner disusun berdasarkan indikator

variabel bebas (penggunaan media desain digital *Ibis Paint X*) dan variabel terikat (kreativitas siswa), dengan menggunakan skala Likert. Kuesioner tersebut mengukur aspek kemudahan penggunaan, frekuensi pemanfaatan, fitur pendukung kreativitas, efisiensi waktu, kemandirian belajar, dan interaktivitas media, serta aspek orisinalitas ide, fleksibilitas berpikir, ekspresi visual, eksplorasi desain, dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, data dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi mengenai hasil desain siswa serta mendukung validitas temuan penelitian.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan semua butir pertanyaan valid, sedangkan reliabilitas instrumen berdasarkan uji Cronbach's Alpha menunjukkan nilai 0,861 yang termasuk kategori sangat reliabel. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linear sederhana menggunakan program SPSS versi 22 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa. Uji signifikansi digunakan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian, dengan

kriteria bahwa hasil dianggap signifikan jika nilai  $p\text{-value} < 0,05$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 43 responden yang merupakan siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana SMKN 2 Bondowoso. Berdasarkan karakteristik responden, sebagian besar adalah perempuan (97,7%) dan hanya 2,3% laki-laki. Dari sisi usia, mayoritas responden berusia 17 tahun (62,7%), diikuti usia 18 tahun (30,2%), dan 16 tahun (7%).

Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan pada variabel X (Penggunaan *Ibis Paint X*) maupun variabel Y (Kreativitas Siswa) memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,301), sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,861 baik pada variabel X maupun Y, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas X

No	Pernyataan	$r$ hitung	$r$ tabel	Keterangan
1	X1	0.522	0.301	Valid
2	X2	0.565	0.301	Valid
3	X3	0.493	0.301	Valid
4	X4	0.540	0.301	Valid
5	X5	0.584	0.301	Valid
6	X6	0.512	0.301	Valid
7	X7	0.509	0.301	Valid
8	X8	0.502	0.301	Valid
9	X9	0.523	0.301	Valid
10	X10	0.498	0.301	Valid
11	X11	0.531	0.301	Valid
12	X12	0.497	0.301	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Y

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Y1	0.561	0.301	Valid
2	Y2	0.576	0.301	Valid
3	Y3	0.534	0.301	Valid
4	Y4	0.517	0.301	Valid
5	Y5	0.598	0.301	Valid
6	Y6	0.589	0.301	Valid
7	Y7	0.543	0.301	Valid
8	Y8	0.501	0.301	Valid
9	Y9	0.520	0.301	Valid
10	Y10	0.552	0.301	Valid
11	Y11	0.566	0.301	Valid
12	Y12	0.539	0.301	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Y

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Y1	0.561	0.301	Valid
2	Y2	0.576	0.301	Valid
3	Y3	0.534	0.301	Valid
4	Y4	0.517	0.301	Valid
5	Y5	0.598	0.301	Valid
6	Y6	0.589	0.301	Valid
7	Y7	0.543	0.301	Valid
8	Y8	0.501	0.301	Valid
9	Y9	0.520	0.301	Valid
10	Y10	0.552	0.301	Valid
11	Y11	0.566	0.301	Valid
12	Y12	0.539	0.301	Valid

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) dengan koefisien regresi 0,540. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* berpengaruh positif dan signifikan

terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta. Nilai koefisien regresi 0,540 berarti setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan media digital berpotensi meningkatkan skor kreativitas sebesar 0,540 satuan.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	t	Sig. (p)
(Constant)	41.911	5.014	8.357	0.000
X (Media Desain Digital)	0.540	0.073	7.384	0.000

Selain itu, kuesioner yang disebarakan kepada 43 responden juga mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih terbantu dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui fitur-fitur yang tersedia di *Ibis Paint X*, seperti berbagai pilihan kuas, layer, dan efek visual. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berkreasi setelah menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga mendorong kemampuan imajinatif siswa. Selain itu, Huang (2021) menegaskan bahwa media digital memperluas kapasitas eksploratif siswa untuk menemukan ide visual baru yang sebelumnya sulit diwujudkan secara manual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dipaparkan oleh Hennessey dan Amabile (2010), yang menyatakan bahwa lingkungan yang merangsang dan alat yang tepat dapat memfasilitasi proses kreatif. *Ibis Paint X*, sebagai media desain digital, menyediakan platform yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan warna, tekstur, dan bentuk, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas mereka. Penemuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Kordaki dan Gousiou (2015), yang menemukan bahwa penggunaan perangkat lunak desain dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Temuan ini juga diperkuat oleh Wahyuni (2023) yang menjelaskan bahwa media digital mampu memicu aktivitas kognitif tingkat tinggi pada siswa karena

memberi ruang visualisasi yang tidak terbatas. Hasil penelitian serupa oleh Santoso dan Prabowo (2021) menunjukkan bahwa media digital interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sehingga memperkuat motivasi dan kreativitas belajar. Dengan demikian, penggunaan *Ibis Paint X* tidak hanya memberi manfaat teknis, tetapi juga mendorong keterlibatan afektif siswa dalam proses desain..

Lebih jauh, penggunaan *Ibis Paint X* memungkinkan siswa untuk melihat hasil karya mereka secara langsung, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk berkreasi, sebagaimana diungkapkan oleh Rukmini (2019). Kemampuan siswa untuk menuangkan ide-ide desain yang bersifat abstrak menjadi bentuk visual yang konkret menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai pendorong kreativitas yang signifikan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa, seperti kesulitan teknis dan kurangnya pemahaman fitur. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2021) bahwa pemahaman yang mendalam tentang alat yang digunakan sangat penting dalam proses kreatif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan bimbingan dan dukungan dalam penggunaan aplikasi ini, agar siswa dapat memaksimalkan potensi kreatif mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Ibis Paint X* terbukti efektif dalam

meningkatkan kreativitas siswa pada bidang desain busana. Aplikasi ini memberikan ruang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan kemampuan visualisasi desain secara lebih konkret, serta memperkuat orisinalitas karya yang dihasilkan. Selain itu, penggunaan media digital ini juga membantu siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin berpengaruh dalam industri fashion modern. Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya sekolah vokasi, khususnya program studi desain busana, untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran tidak hanya menjadi lebih inovatif dan interaktif, tetapi juga selaras dengan tuntutan industri kreatif masa kini yang menekankan pada kreativitas, kecepatan, dan orisinalitas desain. Berikut ini ditampilkan hasil karya siswa pada gambar 1 menggunakan Ibis Paint X dibawah ini:



Gambar 1. Hasil Desain Siswa

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media desain digital *Ibis Paint X* terhadap kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta di SMKN 2 Bondowoso, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan

aplikasi tersebut dan tingkat kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji regresi linear sederhana dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media *Ibis Paint X*, semakin tinggi pula tingkat kreativitas siswa. Aplikasi ini memfasilitasi proses belajar siswa dengan lebih interaktif, fleksibel, dan mendukung mereka untuk mengekspresikan ide-ide desain secara visual. Dengan fitur yang lengkap dan kemudahan akses, *Ibis Paint X* terbukti menjadi media yang efektif dalam pembelajaran berbasis praktik di bidang desain busana.

Selain itu, penggunaan media *Ibis Paint X* memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan daya imajinasi dan kemampuan eksploratif siswa. Melalui media ini, siswa dapat menuangkan ide-ide desain secara langsung dalam bentuk visual dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Mereka lebih terbuka untuk bereksperimen dengan warna, bentuk, dan komposisi desain. *Ibis Paint X* menjadi media yang memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi tanpa batas, sekaligus memberi umpan balik visual yang instan, yang tidak selalu bisa dicapai melalui media konvensional seperti menggambar manual di atas kertas.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran untuk berbagai pihak terkait. Pertama, bagi guru, perlu adanya pelatihan atau workshop untuk memperdalam penggunaan fitur-fitur *Ibis Paint X* secara maksimal. Guru sebaiknya memberikan bimbingan dan pendampingan secara bertahap agar siswa yang belum terbiasa dapat mengikuti perkembangan teknologi digital dalam pembelajaran. Hasil desain digital siswa juga sebaiknya dimasukkan dalam aspek penilaian formal untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya berbasis teknologi.

Kedua, bagi siswa, diharapkan agar mereka lebih proaktif dalam mengeksplorasi aplikasi desain digital melalui belajar mandiri, tutorial, maupun diskusi dengan teman sebaya. Siswa dapat memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitas dan mengembangkan ciri khas pribadi dalam desain busana. Selanjutnya, bagi sekolah, penting untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, seperti akses perangkat digital yang memadai dan jaringan internet yang stabil. Integrasi media digital seperti Ibis Paint X dalam kurikulum pembelajaran desain busana perlu dilakukan sebagai strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel lain, seperti minat belajar, motivasi, atau keterlibatan orang tua, untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Disarankan juga untuk melakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif guna mengeksplorasi lebih dalam dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan desain siswa. Terakhir, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi dosen untuk memperluas penggunaan media digital dalam bidang pendidikan vokasi, khususnya pada kompetensi keahlian yang membutuhkan keterampilan visual dan kreativitas tinggi, seperti desain busana.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: 1) Dr. Untung Lasyino, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, atas dukungan kebijakan dan fasilitas akademik yang memungkinkan terselenggaranya penelitian ini; 2) Dr. Akhmad Qomaru Zaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas arahan serta motivasi

yang diberikan kepada penulis dalam menjalani proses studi; 3) Sulistiami, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, yang telah memberikan izin serta arahan teknis dalam pelaksanaan penelitian; dan 4) Dosen Pembimbing, Ibu Dr. Diana Evawati, S. Pd., M. Kes yang telah berkenan memberikan waktu dan ilmu pengetahuannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. & Hennessey, B. A. (2010). *Creativity*. Annual Review of Psychology, 61, 569–598.
- Anisa, N. (2023). *Pengaruh Media Desain Digital Terhadap Kreativitas Siswa di SMK*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budi, I. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. California: SAGE Publications.
- Dewi Rahmawati Noer Jannah. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Kreativitas Siswa dalam Mendesain Busana*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Ernawati, I., Izweni, & Nelmira, W. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Fauzi, M. (2020). *Teknologi dan Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fowler, F. J. (2014). *Survey Research Methods*. 5th ed. California: SAGE Publications.
- Hidayati, R. (2022). *Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. Jakarta: Prenada Media.
- Huang, F. (2021). *Digital Learning Media and Student Creativity in Fashion Design*. International Journal of Education & Development.
- Jannah, M. (2021). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kreativitas*

- Belajar Siswa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kordaki, M. & Gousiou, A. (2015). *ICT-Based Learning Environments and Creativity*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 2609–2613.
- Marc Prensky. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Meyer, A. (2020). *Using Digital Drawing Applications in Creative Education*. New York: Routledge.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Naimar, D. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran Desain Busana*. Surabaya: CV Pena Persada.
- Nugroho, S. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Bandung: Alfabeta.
- Pabundu Tika. (2015). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, W. & Yuliana, S. (2020). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kencana.
- Prasetyo, D. & Yulianto, R. (2019). *Media Digital Dalam Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Runco, M. A. (2004). *Creativity*. *Annual Review of Psychology*, 55, 657–687.
- Rukmini, D. (2019). *Inovasi Media Pembelajaran Desain Busana di Era Digital*. Semarang: Unnes Press.
- Santoso, D. & Prabowo, A. (2021). *Peran Media Desain Digital Dalam Kreativitas Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–84.
- Sari, A. (2021). *Desain Pembelajaran Fashion Menggunakan Aplikasi Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Septi Kuntari. (2023). *Penggunaan Ibis Paint X Dalam Proses Pembelajaran Kreatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sternberg, R. J. (1999). *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, D. (2020). *Pendidikan Kreatif di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyanto, M. & Djihad, A. (2012). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Andi.
- Tambak, S. & Sukenti, M. (2019). *Digitalisasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, R. (2023). *Media Digital Ibis Paint X dan Kreativitas Siswa*. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan*, 11(1), 22–29.
- Anisa, L. (2023). *Pemanfaatan Media Desain Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Rancang Busana*. Surabaya: Penerbit Kencana.
- Huang, Y. (2021). *Digital Media and Visual Creativity in Design Education*. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 14(2), 112–125.
- Kuntari, S. (2023). *Peran Media Desain Digital dalam Mengembangkan Imajinasi Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santoso, R., & Prabowo, A. (2021). *Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tambak, S., & Sukenti, R. (2019). *Pendidikan Kreatif dan Mandiri melalui Media Digital*. Bandung: Alfabeta.