

## Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Pada Busana Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek

Nova Safrina<sup>1\*</sup>, Agusti Efi<sup>1</sup>, Yulia Aryati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang  
Email: [novasafrina30@gmail.com](mailto:novasafrina30@gmail.com)

Received: August 2025; Revised: September 2025; Published: October 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana Pesta bagi siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Latar belakang utama penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa (70% dan 55% siswa tidak tuntas) yang disebabkan oleh proses pembuatan moodboard yang masih manual dan terbatasnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain digital. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop), di mana data dikumpulkan melalui angket (kuesioner) dan dianalisis secara deskriptif menggunakan skala Likert untuk mengukur validitas dan praktikalitas. Temuan utama menunjukkan kualitas media yang sangat baik: hasil uji validitas media mencapai 92 % dan validitas materi 88 %, keduanya dalam kategori Sangat Valid. Tingkat praktikalitas media juga sangat tinggi berdasarkan respons guru (94,5%) dan siswa (rata-rata 91,4% dan 88%), dengan kategori Sangat Praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana Pesta terbukti sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar yang inovatif.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media , Video Pembelajaran, Moodboard Digital, Busana Pesta, Research and Development (R&D)

### *The Development of Digital Moodboard Learning Video Media For Party Wear in Grade XI Fashion Design Students at SMK Negeri 1 Ampek Angkek*

#### *Abstract*

This research aims to develop and test the feasibility of a Learning Video Media on Digital Moodboards for Party Wear, targeting eleventh-grade students in the Fashion Design program at SMK Negeri 1 Ampek Angkek. The primary background for this study is the low student learning outcomes (with 70% and 55% of students not achieving the passing grade) caused by the manual process of moodboard creation and the students' limited skills in utilizing digital design applications. This study employs the Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop). Data were collected through questionnaires and analyzed descriptively using a Likert scale to measure validity and practicality. The main findings indicate the media's excellent quality: the media validity test results reached 92%, and the material validity reached 88%, both falling into the Highly Valid category. The practicality level of the media was also very high based on the responses from the teacher (94.5%) and students (average of 91.4% and 88%), categorized as Highly Practical. The conclusion of this study is that the Learning Video Media on Digital Moodboards for Party Wear is proven to be highly valid and highly practical for use as an innovative learning resource.

**Keywords:** Media Development, Learning Videos, Digital Moodboards, Party Attire, Research and Development (R&D)

**How to Cite:** 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), 1647-1656. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3696>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3696>

Copyright© 2025, Safrina et al.  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan institusi pendidikan formal yang memikul tanggung jawab besar dalam menyiapkan generasi muda (peserta didik) dengan keterampilan spesifik dan keahlian praktis yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Tujuan utama SMK adalah menghasilkan tenaga terampil tingkat menengah yang siap untuk berkontribusi langsung dalam bidang pekerjaan tertentu (Suherman et al., 2024). Oleh karena itu, kurikulum dan proses pembelajaran di SMK dituntut untuk senantiasa berorientasi pada praktik dan mampu berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sebuah keharusan yang juga berlaku bagi SMK Negeri 1 Ampek Angkek sebagai lembaga pendidikan vokasional (Sudarmawan & Syarif, 2025).

SMK Negeri 1 Ampek Angkek, yang berlokasi di Sumatera Barat, memiliki beragam jurusan kejuruan, salah satunya adalah Program Keahlian Tata Busana. Implementasi Kurikulum Merdeka di kelas X (Fase E) dan XI (Fase F) menargetkan pengembangan kompetensi yang mendalam. Secara spesifik, pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana (DPB), elemen Gaya dan Pengembangan Busana menetapkan tujuan pembelajaran krusial: "peserta didik mampu menyusun *moodboard* sesuai konsep gaya (*style*), penerapan tren *fashion* berkelanjutan, dan pemilihan tema desain busana yang dipilih dengan benar." (Nurhazizah & Puspaneli, 2024).

Dalam dunia perancangan busana, menurut Aini (2024), *moodboard* busana adalah alat visual yang digunakan untuk mengumpulkan ide-ide desain, warna, dan elemen lainnya dalam *fashion*. Menurut (Tanaya, dkk, 2022) *moodboard* merupakan sebuah ide yang terbentuk dari beberapa kumpulan gambar yang disusun menjadi satu untuk menjadi sebuah patokan dalam menciptakan sebuah karya (Ulya & Kharnolis, 2023). *Moodboard* memiliki peran ganda: sebagai panduan referensi bagi desainer dan sebagai sarana komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan arah desain, siluet, dan estetika keseluruhan dari koleksi atau pakaian, termasuk dalam desain busana pesta (Wening & Yulistiana, 2025).

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, dan malam (Rizqi & Meliah, 2020). Menurut Permata dan Widarwati (2022) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasannya menarik sehingga tampak istimewa. Dalam pembuatan busana pesta, memerlukan fokus pada detail, bahan, dan hiasan agar tampak istimewa, sering kali dimulai dengan sebuah konsep visual yang terstruktur yaitu *moodboard* (Norhayati & Wahyuningsih, 2024).

Meskipun pentingnya *moodboard* diakui, proses pembuatannya di SMK Negeri 1 Ampek Angkek masih menggunakan metode manual. Metode ini melibatkan pengumpulan elemen fisik (gambar dari majalah, kain, tekstur) yang kemudian disusun di atas kertas atau papan. Walaupun metode manual melatih keterampilan tangan, perkembangan teknologi dan tuntutan industri *fashion* modern mendorong perlunya pengembangan *moodboard* ke format digital (Kartikasari et al., 2025). *Moodboard* digital menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dalam mengedit, menyusun, dan berbagi, serta meningkatkan efisiensi dan relevansi keterampilan siswa dengan dunia kerja (Effendi et al., 2022).

Berdasarkan fakta yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran DPB dan siswa kelas XI Tata Busana mengidentifikasi beberapa kendala utama dalam proses pembuatan *moodboard* busana. Kendala tersebut meliputi keterbatasan kreativitas dan eksplorasi ide yang disebabkan oleh media manual, waktu penggerjaan yang lama, serta rendahnya minat dan motivasi siswa yang terlihat dari hasil karya yang kurang menarik dan belum memenuhi kriteria penilaian (Praekanata et al., 2024). Lebih lanjut, siswa juga menunjukkan kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan fasilitas sekolah untuk membuat *moodboard* digital (Wati et al., 2025).

Dampak dari kendala-kendala tersebut tampak jelas pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai praktik tugas pembuatan *moodboard* dari buku penilaian guru mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara spesifik, 70% siswa kelas XI Tata Busana 1 dan 55% siswa kelas XI Tata Busana 2 berada dalam kategori tidak tuntas untuk materi *moodboard*. Angka ini mengindikasikan bahwa terdapat kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum dengan kemampuan praktis siswa, menekankan perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif (Ali et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran *moodboard* digital pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana elemen Gaya dan Pengembangan Busana bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Pengembangan media ini diharapkan menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas, pemahaman konsep pembuatan *moodboard* digital desain busana pesta, serta kemampuan siswa dalam mengimplementasikan tren mode terkini. Dengan demikian, media pembelajaran yang inovatif ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga secara langsung mendukung kesiapan mereka untuk bersaing dalam industri *fashion* yang semakin bergantung pada keterampilan digital.

## Metode

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran dan menguji tingkat Validitas serta Praktikalitasnya. Metode yang digunakan adalah model pengembangan 4D (four D) (*Define, Design, Develop, Disseminate*) (Yunus et al., 2022). Namun, pelaksanaan penelitian hanya diselesaikan hingga tahap Development (Pengembangan), yang mencakup: 1) *Define* (analisis kebutuhan), 2) *Design* (perancangan media), dan 3) *Develop* (validasi ahli dan uji coba produk).

Data Validitas dan Praktikalitas dianalisis dengan menghitung rata-rata skor persentase menggunakan rumus:

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Penentuan Kategori Kelayakan: Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kualitatif berdasarkan tabel konversi kategori untuk menentukan tingkat Validitas (oleh Ahli) atau Praktikalitas (oleh Pengguna) (Cahaya et al., 2024). Contoh kategori yang digunakan:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk (Validitas)**

| No | Tingkat Pencapaian(%) | Kriteria     |
|----|-----------------------|--------------|
| 1  | 81-100                | Sangat Valid |
| 2  | 61-80                 | Valid        |
| 3  | 41-60                 | Cukup Valid  |
| 4  | 21-40                 | Kurang Valid |
| 5  | 0-20                  | Tidak Valid  |

Sumber : Dimodifikasi oleh Ridwan (2023)

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk (Praktikalitas)**

| No | Tingkat Pencapaian(%) | Kriteria       |
|----|-----------------------|----------------|
| 1  | 81-100                | Sangat Praktis |
| 2  | 61-80                 | Praktis        |
| 3  | 41-60                 | Cukup Praktis  |
| 4  | 21-40                 | Kurang Praktis |
| 5  | 0-20                  | Tidak Praktis  |

Sumber : Dimodifikasi oleh Ridwan (2023)

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yaitu video tutorial pembelajaran dalam pembuatan Moodbord Busana Pesta yang difokuskan dengan membuat *Moodboard Digital*, dimana pada salah satu mata pelajaran kejuruan kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek yaitu Desain dan Produksi Busana, di dalam video terdapat pembahasan mata pelajaran, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, konsep dasar *moodboard* dan aplikasi yang digunakan serta tutorial bagaimana cara membuat *Moodboard Digital* Busana Pesta menggunakan aplikasi Canva. Hasil produk disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Produk Moodboard Digital Busana Pesta

Pengembangan media video tutorial ini menggunakan model pengembangan 4D (*four D*) yang terdiri dari empat tahap yang telah dilakukan, akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu peneliti, sehingga pada penelitian ini hanya mencapai tahap *Development* (pengembangan) (Ermi & Farihah, 2021). Pada tahap *define*(perencanaan) telah dilakukan analisis kebutuhan untuk pengumpulan informasi, menentukan tujuan pembelajaran, tema atau topik, sasaran yang ditunjukan kepada siswa dan konten yang dikembangkan (Sihombing, 2024). Kemudian pada tahap *design* (perencanaan) telah dilakukan penetapan durasi, isi, konten, penyusunan naskah untuk skenario video pembelajaran. Selanjutnya, tahap *develop* (pengembangan) dimulai proses produksi seperti pada flowchart rancangan vidio pembelajaran (Pangesty et al., 2025). Mulai dari pembuatan atau *shooting* dan mengedit vidio, serta melakukan pengujian kualitas oleh ahli media dan ahli materi yang dilakukan melalui penyebaran angket penilaian kepada para ahli dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3.** Hasil Uji Validasi Ahli Media

| No               | Aspek                   | Hasil Validasi | Kategori     |
|------------------|-------------------------|----------------|--------------|
| 1.               | Aspek Kualitas Media    | 91%            | Sangat Valid |
| 2.               | Aspek Penggunaan Bahasa | 91%            | Sangat Valid |
| 3.               | Aspek Layout Media      | 94%            | Sangat Valid |
| Jumlah Rata-Rata |                         | 92%            | Sangat Valid |

Sumber : Hasil Olah Data

Hasil Validitas media memiliki nilai presentase 92% yang dikategorikan dalam kriteria sangat valid. Begitu pula dengan hasil uji validasi materi oleh validator 1 dan 2 yang telah dilakukan, validitas materi memiliki nilai presentase 88% yang dikategorikan dalam kriteria sangat valid. Temuan ini sejalan dengan hasil (Ridwan, 2023) menjelaskan bahwa “Rentang nilai dengan skor 81-100% dikategorikan sangat valid”.

**Tabel 4.** Uji Validasi tahap 1 (Ahli Materi)

| No                  | Aspek              | Hasil Uji Validator 1 dan 2 | Kategori    |
|---------------------|--------------------|-----------------------------|-------------|
| 1                   | Kualitas Video     | 50%                         | Cukup Valid |
| 2                   | Kejelasan Suara    | 50%                         | Cukup Valid |
| 3                   | Kejelasan Teks     | 55%                         | Cukup Valid |
| 4                   | Penggunaan Bahasa  | 50%                         | Cukup Valid |
| 5                   | Penggunaan Kalimat | 50%                         | Cukup Valid |
| 6                   | Penyajian Video    | 50%                         | Cukup Valid |
| 7                   | Tata Letak         | 75%                         | Cukup Valid |
| Rata-rata kelayakan |                    | 54%                         | Cukup Valid |

Sumber : Hasil Olah Data

Hasil validitas materi memiliki nilai persentase 54 % yang dikategorikan dalam kriteria cukup valid, maka selanjutnya dilakukan revisi agar mencapai kriteria yang valid dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Validasi tahap 2 (Ahli Materi)

| No                  | Aspek              | Hasil Uji         | Kategori     |
|---------------------|--------------------|-------------------|--------------|
|                     |                    | Validator 1 dan 2 |              |
| 1                   | Kualitas Video     | 88%               | Sangat Valid |
| 2                   | Kejelasan Suara    | 94%               | Sangat Valid |
| 3                   | Kejelasan teks     | 88%               | Sangat Valid |
| 4                   | Penggunaan Bahasa  | 88%               | Sangat Valid |
| 5                   | Penggunaan Kalimat | 88%               | Sangat Valid |
| 6                   | Penyajian Video    | 88%               | Sangat Valid |
| 7                   | Tata Letak         | 88%               | Sangat Valid |
| Rata-rata kelayakan |                    | 88%               | Sangat Valid |

Hasil validitas materi setelah direvisi dan dilakukan uji kelayakan tahap 2 oleh validator 1 dan 2, memiliki nilai presentase 88 % yang dikategorikan dalam kriteria sangat valid. Temuan ini sejalan dengan hasil (Ridwan, 2023) menjelaskan bahwa “Rentang nilai dengan skor 81-100% dikategorikan sangat valid”.

Berdasarkan validitas media dan validitas materi tersebut, maka media Video Tutorial Pembuatan *Moodboard* Digital Busana Pesta dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana.

Setelah dilakukan penilaian validitas media dan materi, maka selanjutnya dilakukan penyebaran produk ke sekolah untuk menguji praktikalitas berupa penyebaran angket praktikalitas yang dilakukan di SMK Negeri 1 Ampek Angkek dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 6.** Hasil Praktikalitas Guru

| No               | Aspek                          | Hasil Praktikalitas | Kategori       |
|------------------|--------------------------------|---------------------|----------------|
| 1.               | Minat Siswa                    | 88%                 | Sangat Praktis |
| 2.               | Prose Penggunaan               | 100%                | Sangat Praktis |
| 3.               | Peningkatan Keaktifan Siswa    | 90%                 | Sangat Praktis |
| 4.               | Efisiensi Waktu Yang Digunakan | 100%                | Sangat Praktis |
| Jumlah Rata-Rata |                                |                     | 94,5 %         |

Sumber : Hasil Olah Data Primer

**Tabel 7.** Praktikalitas Kelompok Kecil

| No                | Aspek         | Hasil Praktikalitas | Kategori       |
|-------------------|---------------|---------------------|----------------|
| 1.                | Tampilan      | 91,75%              | Sangat Praktis |
| 2.                | Pengoperasian | 90,6%               | Sangat Praktis |
| 3.                | Kemanfaatan   | 92 %                | Sangat Praktis |
| Jumlah Rata- Rata |               | 91, 4%              |                |

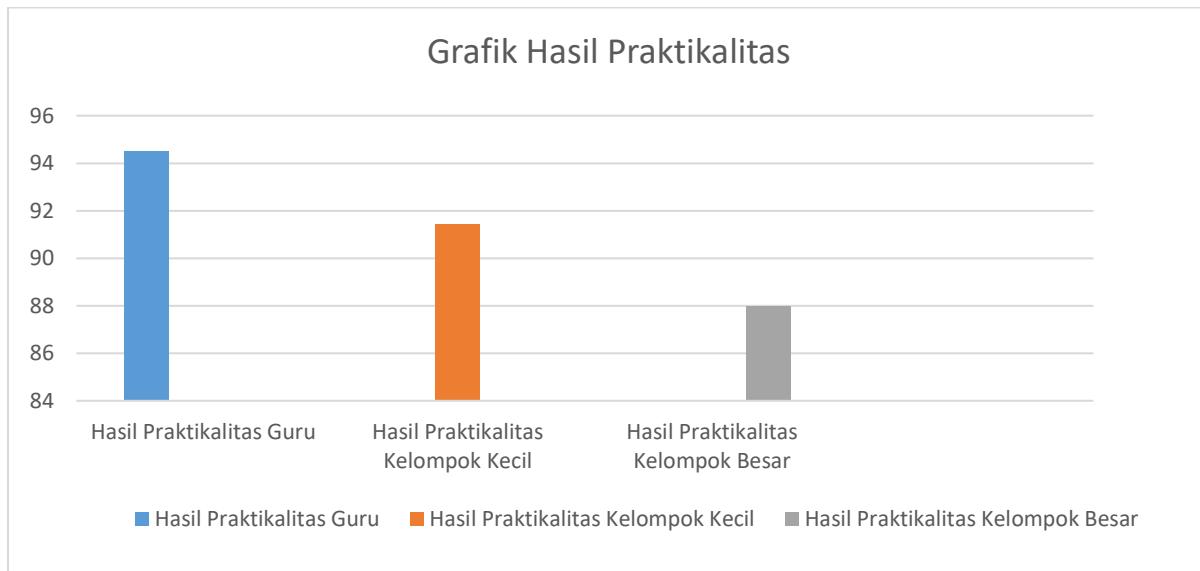
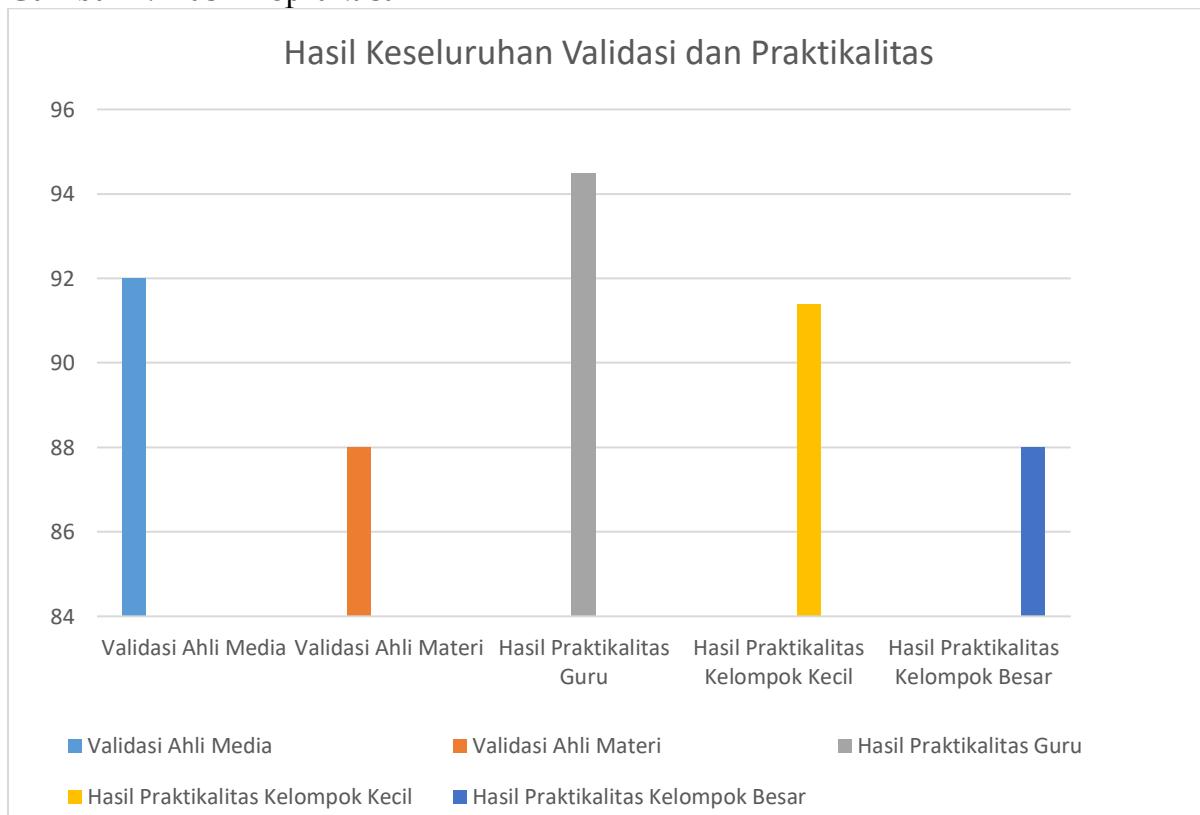
Sumber : Hasil Olah data Primer

**Tabel 8.** Praktikalitas Kelompok Besar

| No               | Aspek         | Hasil Praktikalitas (%) |        | Kategori       |
|------------------|---------------|-------------------------|--------|----------------|
|                  |               | X TB 1                  | X TB 2 |                |
| 1                | Tampilan      | 87%                     | 88%    | Sangat Praktis |
| 2                | Pengoperasian | 86%                     | 87%    | Sangat Praktis |
| 3                | Kemanfaatan   | 86%                     | 93%    | Sangat Praktis |
| Jumlah Rata-Rata |               | 88%                     |        | Sangat Praktis |

Sumber : Olah Data Primer

Tingkat ketercapaian terkait hasil uji praktikalitas sesuai kriteria kepraktisan adalah sangat praktis yaitu berada pada rentang (81-100%) menurut pendapat (Ridwan, 2023). Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan hasil uji praktikalitas guru pengampu memperoleh nilai 94,5% yang tergolong sangat praktis, lalu uji praktikalitas kelompok kecil memperoleh nilai 91,4% dengan kategori sangat praktis, dan uji praktikalitas kelompok besar memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat praktis. ). Berdasarkan uji praktikalitas guru pengampu dan siswa, maka media Video Tutorial Pembuatan *Moodboard* Digital Busana Pesta sangat praktis dari segi tampilan, pengoperasian dan kemanfaatan pada media video (Dheavanisya, 2022).

**Gambar 2. Hasil Kepraktisan****Gambar 3. Hasil Validasi**

Dari hasil praktikalitas media video tutorial yang dilakukan peneliti dan hasil praktikalitas penelitian terdahulu, maka didapati kesamaan hasil praktikalitas menggunakan presentase penilaian dengan rentang nilai 81- 100% yang menunjukkan bahwa media video (produk) yang dikembangkan sangat praktis berdasarkan kriteria dan instrumen penilaian serta layak digunakan sebagai media video tutorial pada Mata pelajaran Desain dan Produksi Busana.

## Kesimpulan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran *moodboard* digital pada materi busana pesta bagi siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek telah berhasil menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi solusi atas rendahnya hasil belajar dan keterampilan *moodboard* manual siswa. Berdasarkan uji validitas oleh Ahli Materi dan Ahli Media, media video ini memperoleh kategori Sangat Valid (atau persentase tinggi), menunjukkan kelayakan konten dan kualitas teknisnya. Selanjutnya, uji coba praktikalitas kepada guru dan siswa juga menunjukkan hasil Sangat Praktis (atau persentase tinggi), menegaskan bahwa media ini mudah diterapkan, menarik, dan efektif untuk memandu siswa dalam mentransformasi konsep desain busana pesta ke *moodboard* digital, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan kesiapan kompetensi siswa di industri *fashion* modern.

## REFERENSI

- Aini, N., & Kusumandyoko, T. C. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Ensiklopedia Pengenalan Kebaya Untuk Anak Usia 8-12 Tahun. 6(2), 26-38.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cahaya, N., Fauziah, N., Ferazona, S., & Hidayati, N. (2024). Lembar Praktikalitas: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 4(1), 48-68.
- Dheavanisya, I. N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Membuat Desain Busana Pesta Wanita Secara Digital Sesuai Dengan Konsep Kolase di Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(3), 18-25.
- Effendi, I. Z., Suryana, W., Sabana, S., Nalan, A. S., Zainsjah, A. B., Wilastrina, A., ... & Supriyatini, S. (2022). *Untaian Budaya Nusantara*. Ideas Publishing.
- Erni, E., & Farihah, F. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 121-131.
- Kartikasari, E., Indreswari, A. G., Septianti, S., Susila, D. A., Jahroo, W. L., Handayani, W., ... & Judijanto, L. (2025). *Fashion Design*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Norhayati, V., & Wahyuningsih, U. (2024). Penciptaan Busana Pesta dengan Sumber Ide Bunga Sepatu. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(4), 2099-2107.
- Nurhazizah, N., & Puspaneli, P. (2024). Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Tata Busana Kelas X Jurusan Desain & Produksi Busana di SMKN 1 Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 3010-3017.
- Pangesty, L., Harjono, H. S., & Rustam, R. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama pada Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 10(1), 182-190.
- Permata, A. S., & Widarwati, S. (2022). Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Patung Rubah Inari. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 17(1).

- Praekanata, I. W. I., Virnayanthi, N. P. E. S., Juliangkary, E., & Ratnaya, I. G. (2024). *Menelusuri Arah Pendidikan: Dinamika dan Inovasi Kurikulum di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ridwan, M., Ghofur, A., Rokhmad, R., & Pratama, G. (2023). Pemikiran Ekonomi Islam Ibnu Khaldun: Sebuah Pendekatan Sosio Historis. *Iqtisad: Reconstruction of Justice and Welfare for Indonesia*, 10(1), 113-130.
- Rizqi, V. P., & Maeliah, M. (2020). Eksplorasi Bordir Motif Bunga Sebagai Decorative Trims Pada Busana Pesta. *Jurnal Da Moda*, 2(1), 1-6.
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19.
- Sudarmawan, H., & Syarif, U. A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas XII SMK Negeri 1 Magetan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 7(02), 86-92.
- Suherman, M., Soro, S. H., Ahmad, I., Ningsih, R. F., & Pawaka, W. (2024). Peran Pendidikan Vokasi dalam Melahirkan Wirausahawan (Studi Kasus Peserta Didik SMK Negeri 1 Cikalongkulon Kabupaten Cianjur). *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2401-2410.
- Ulya, I. M., & Kharnolis, E. M. (2023). Penerapan Aplikasi Canva untuk Menyusun Digital Moodboard di Kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 8539-8551.
- Wati, L. U., Mariono, A., & Khotimah, K. (2025). Analisis Kebutuhan Buku Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Mencipta Rancangan pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2259-2264.
- Wening, P. S. K., & Yulistiana, Y. (2025). Galerie des Glaces sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 6(1).
- Yunus, Y., Fransisca, M., & Saputri, R. P. (2022). Testing the effectiveness and practicality of Android media in vocational schools by using the 4-D development model. *JITACS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(2), 51-58.