

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOODBOARD DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
DESAIN INTERIOR DI SMK N 52 JAKARTA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh

Adiyanti Riandini

2000482

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOODBOARD DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
DESAIN INTERIOR DI SMK N 52 JAKARTA**

Oleh : Adiyanti Riandini

2000482

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

© Adiyanti Riandini

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

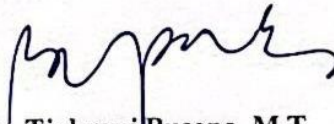
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

ADIYANTI RIANDINI

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOODBOARD DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
DESAIN INTERIOR DI SMK N 52 JAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Rr. Tjahyani Busono, M.T.

NIP. 196212311988032005

Pembimbing II



Indah Susanti, S.Pd., M.T.

NIP. 920190219881111201

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T.

NIP. 197612072005011003

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adiyanti Riandini

NIM : 2000482

Program Studi : Pendidikan Teknik Arsitektur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran *Moodboard Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Interior di SMK N 52 Jakarta”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 30 Agustus 2024

Penulis



Adiyanti Riandini

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Rr. Tjahyani Busono, M.T. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Indah Susanti, S.Pd, M.T , selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd, M.T , selaku ketua program studi Pendidikan Teknik Arsitektur.
4. Bapak Supriyana, S.Pd , selaku kepala sekolah SMK N 52 Jakarta yang memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMK N 52 Jakarta
5. Ibu Ida Saulina, M.Pd, selaku kepala program jurusan Desain Interior dan Teknik Furnitur yang telah membantu dalam proses penelitian serta izin untuk melaksanakan penelitian di kelas XI DITF.
6. Bapak Khrisna Reza Fauzi, S.T, selaku staf tata usaha yang telah membantu kelancaran administrasi dan pelayanan.
7. Bapak Dimdim Sudirman, S.Pd., M.Pd dan Enung Nurhayati, S.Pd , selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan dukungan moral dan finansial selama perjuangan ini.
8. Deni alpian, Tsania Dewi Aryani dan Rika Kustiani selaku kakak peneliti yang telah bersedia membantu selama proses perkuliahan hingga saat ini, tidak lupa juga dukungan dan motivasi yang diberikan kepada peneliti selama proses perjuangan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan - rekan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMK N 52 Jakarta, serta sahabat peneliti yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak – pihak lain yang membutuhkannya.

Bandung, 30 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Adiyanti Riandini', written in a cursive style.

Adiyanti Riandini

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOODBOARD DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
DESAIN INTERIOR DI SMK N 52 JAKARTA**

Adiyanti Riandini

adiyantiriandini97@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *moodboard digital* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain interior di SMK N 52 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *quasi experimental* dengan bentuk *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen menggunakan media *moodboard digital* dan kelas kontrol tanpa media *moodboard digital*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *moodboard digital* memberikan hasil yang positif dan bermanfaat bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata gain skor yang relatif sedang karena rata-rata N-Gain skor sebesar 0,5602, Berdasarkan persentase N-Gain pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar berada pada rentang 56-75%, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran *moodboard digital* pada kelas eksperimen cukup efektif. Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney U* untuk data *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, Karena nilai Asymp. Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak . Dengan demikian terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran *moodboard digital* dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut dalam mata pelajaran desain interior. Oleh karena itu, disarankan menggunakan media pembelajaran *moodboard digital* dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa terutama pada aspek psikomotorik.

Kata Kunci : Desain Interior, Hasil Belajar Siswa, *Moodboard digital*.

**THE IMPLEMENTATION OF *MOODBOARD DIGITAL MEDIA* ON
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN INTERIOR DESIGN AT SMK N
52 JAKARTA**

Adiyanti Riandini

adiyantiriandini97@upi.edu

ABSTRACT

This study aimed to investigate the effectiveness of implementing digital moodboard media on student learning outcomes in interior design at SMK N 52 Jakarta. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 30 students divided into two groups: an experimental group using digital moodboard media and a control group without digital moodboard media. The results showed that the implementation of digital moodboard media yielded positive and beneficial outcomes for students. Based on the analysis of N-Gain scores, students experienced a moderate increase in learning outcomes with an average N-Gain score of 0.5602. The percentage of N-Gain scores for the experimental group indicated a 56-75% increase in learning outcomes, indicating that the use of digital moodboard media in the experimental group was effective. Additionally, the Mann-Whitney U test for post-test data from the experimental and control groups yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05, thus rejecting the null hypothesis. Therefore, there was a significant difference in student learning outcomes between the group using digital moodboard media and the group not using it in interior design. Consequently, it is recommended to use digital moodboard media to enhance the quality of student learning outcomes, particularly in the psychomotor aspect.

Keywords: *Interior Design, Student Learning Outcomes, Moodboard digital.*

DAFTAR ISI

HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.2 <i>Moodboard</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Moodboard</i>	11
2.2.2 Fungsi <i>Moodboard</i>	12
2.2.3 Mendesain <i>Moodboard</i>	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan padaMedia <i>Moodboard</i>	13
2.3 Hasil Belajar	14
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	14
2.3.2 Klasifikasi Hasil Belajar.....	14

2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
2.4 Indikator Instrumen Penelitian	19
2.4.1 Hasil Belajar.....	19
2.4.2 Media Pembelajaran.....	22
2.5 Penelitian Terdahulu	24
2.6 Hipotesis.....	28
2.7 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Prosedur Penelitian.....	32
3.3 Partisipan, Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.3.1 Partisipan penelitian.....	33
3.3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.5 Variabel Penelitian	35
3.6 Instrumen Penelitian.....	35
3.6.1 Kegiatan Pra-Penelitian (Observasi)	35
3.6.2 Instrumen Tes (hasil belajar siswa)	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.7.1 Kegiatan Pra-Penelitian (Observasi)	46
3.7.2 Dokumentasi.....	46
3.7.3 Tes.....	46
3.8 Teknik Analisis Data	46
3.8.1 Analisis Deskriptif	46
3.8.2 Uji Mann-Whitney U	47
3.8.3 Uji N- Gain.....	47
BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN	49
4.1 Temuan Penelitian.....	49
4.1.1 Analisis Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	49
4.1.2 Uji N-Gain.....	51
4.1.3 Uji Normalitas	52
4.1.4 Uji Mann-Whitney	53
4.2 Bahasan Penelitian	54

4.2.1 Penerapan Media Pembelajaran <i>Moodboard digital</i>	54
4.2.2 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	60
4.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	70
5.1 Simpulan	70
5.2 Implikasi.....	71
5.3 Rekomendasi	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 CP & ATP Desain Interior dan Teknik Furnitur	20
Tabel 2 2 Tabel Kajian Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Pre-test - Post-test Non-Equivalent Control Group Design.....	31
Tabel 3 2 Jumlah Peserta Didik Kelas XI DITF	34
Tabel 3 .3 Panduan Kegiatan Pra -Penelitian (Observasi)	35
Tabel 3 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelompok Kontrol.....	36
Tabel 3 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelompok Eksperimen	37
Tabel 3 6 Kisi - Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar.....	40
Tabel 3 7 Term of Reference Mendesain Hunian Pribadi Apartemen	42
Tabel 3 8 Kriteria Penilaian Moodboard digital	44
Tabel 3 9 Kriteria Penilaian Desain Interior Apartemen	44
Tabel 3 10 Kategori Peningkatan N- Gain	48
Tabel 3 11 Kategori Perolehan Tafsiran Efektifitas N-Gain Persen (%).....	48
Tabel 4 1 Deskripsi Statistik Pre-Test dan Post-Test.....	49
Tabel 4 2 Uji N-gain Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4 3 Uji Normalitas Tes.....	52
Tabel 4 4 Uji Mann-Whitney U.....	53
Tabel 4 5 Desain interior apartemen siswa B-1	62
Tabel 4 6 Desain interior apartemen siswa B-11	65
Tabel 4 7 Desain interior apartemen siswa A-11	66
Tabel 4 8 Desain interior apartemen siswa A-13	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	9
Gambar 2. 2 Contoh Desain Moodboard Japandi Design	11
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3. 1 Bagan Desain Penelitian	31
Gambar 4 1 Grafik Distribusi Frekuensi Pre-Test dan Post-Test	50
Gambar 4.2 Pembukaan pembelajaran pada kelas eksperimen.....	55
Gambar 4.3 Guru memaparkan materi pembelajaran	56
Gambar 4.4 Guru memberikan contoh desain moodboard digital yang baik dan benar.....	57
Gambar 4 .5 Memantau progres desain moodboard digital di kelas eksperimen .	58
Gambar 4 .6 Desain <i>moodboard digital</i> siswa nilai tertinggi kelas eksperimen ..	61
Gambar 4 7 Desain <i>moodboard digital</i> siswa nilai terendah kelas eksperimen ...	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Penelitian ke SMK N 52 Jakarta	79
Lampiran 2 Surat Balasan dari SMK N 52 Jakarta	80
Lampiran 3 Tabulasi Data Nilai Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	81
Lampiran 4 Analisis Statistik	82
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	84
Lampiran 6 Surat Keterangan Sudah mengikuti Seminar Proposal	85
Lampiran 7 Surat Keterangan Sudah Mengikuti Seminar Hasil	86
Lampiran 8 Surat Keterangan Berita Acara Sidang Skripsi.....	87
Lampiran 9 Term of Reference (TOR) Desain Interior	88
Lampiran 10 RPP kelas kontrol dan kelas eksperimen	90
Lampiran 11 PPT Materi Apartemen dan Contoh <i>Moodboard</i>	96
Lampiran 12 Hasil Desain Kelas Eksperimen	99
Lampiran 13 Hasil Desain Kelas Kontrol	103
Lampiran 14 Lembar Asistensi.....	104
Lampiran 15 Hasil Turnitin (Similarity) Skripsi.....	108
Lampiran 16 SK Dosen Pembimbing Skripsi.....	109

DAFTAR PUSTAKA

- Amari, R. O. (2023). *Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Tata Busana Kelas XI SMKN 03 Payakumbuh*. 31–41.
- Anwar, C. (2017). Buku Terlengkap Teori- Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer. Yogyakarta : IRCiSoD. Hal 311-312.
- Arikunto,S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta : PT. RINEKA CIPTA. Hal 139-140.
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Bidin A. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Pradina Pustaka* (Vol. 4, Issue 1).
- Brevi, F., Celi, M., & Gaetani, F. (2019). Creating *Moodboards* With Digital Tools: a New Educational Approach. *Education and New Developments 2019*, 1, 507–511. <https://doi.org/10.36315/2019v1end115>
- Cahyo, A. N. (2013). Panduan Aplikasi Teori – Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler. Yogyakarta : DIVA Press
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). *Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Helmi, N. (2019). “*Revolusi Industri 4.0 dan Pengaruhnya Bagi Industri di Indonesia*”. Kementerian Pertahanan Republik Indonesia. <https://www.kemhan.go.id/pusbm/2019/04/30/revolusi-industri-4-0-dan-pengaruhnya-bagi-industri-di-indonesia.html>

Ilham, K. (2022). Kupas Tuntas Tentang *Moodboard*, Kamu Perlu Untuk Tahu!. . diakses dari situs Narasi. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/kupas-tuntas-tentang-moodboard-kamu-perlu-untuk-tahu>

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>

Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan Karmini. (2020). *Statistika Non Parametrik*.

Karno, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Macromedia Flash Profesional* 8. 4(1), 2–5.

Krismonita, F. (2019). *Analisis Konten Moodboard Hasil Belajar Seminar Tata Busana*.

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. UNESA Journal of Chemical Education, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323a>

Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: How design mood boards work. *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference, DIS '12*, 438–447. <https://doi.org/10.1145/2317956.2318021>

Marsya, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunaanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. Jurnal Desain Interior, 1(1), 41. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v1i1.1461>

- Musiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya. Hlm 32-
- Nurita, Suherma.(2019). *Perbandingan Hasil Belajar Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Proyeksi Audio Visual Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak SMKN 6 Bandung*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nurul Khasanah. (2019). *Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Negri Semarang*. 121–137. <https://lib.unnes.ac.id/37462>
- Pratiwi, A. (2021). Presepsi Peserta Didik Terhadap Motivasi Belajar Kimia Saat Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di SMA Negeri 1 Pangkalan. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(1), 1–23.
- Ruswinda, A.P. (2012). CP dan ATP – Desain Interior dan Teknik Furnitur Fase F. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/desain-interior-dan-teknik-furnitur/fase-f/>
- Santoso, A. (2023). Rumus Slovin: Panacea Masalah Ukuran Sampel?. *Suksma: Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 4(2), 24-43.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman edgar dale dan keragaman dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Shinta, K.D. (2011). Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Kelas XI di SMA Negeri 1 Depok. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta

- Sudjana, N & Ahmad Rivai, 2007. *media pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). *Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi*. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Susilana,R., & Capi,R. (2007). *Media Pembelajaran* .Bandung: CV Wacana Prima.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Tampubolon, A. A. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas XI*. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v2i2.992>
- Universitas Esa Unggul. (2017). Modul 10 Uji Mann Whitney (Kode : MIK411). *Prodi SI Manajemen Informasi Kesehatan*, 10(4), 1–17.
- Wahyuni, D. (2023). *Kajian Media Pembelajaran*. IAIN Kediri https://etheses.iainkediri.ac.id/11399/3/932137519_BAB%202.pdf
- Waskito, Agung Budi (2012) *PENGARUH PENGUASAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DAN MOTIVASI TERHADAP KEMAMPUAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS :Survey terhadap guru SMK Mata Pelajaran Produktif di Kota Cimahi*. S2 thesis, Universitas pendidikan indonesia.

Werdini, H. P., & Puspaneli, P. (2023). *Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14312–14316.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8666>

Yunastiti, S. (2015). *Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Moodboard Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI Di SMK N 1 Sewon*. S1 thesis, UNY.