

**THE EFFECTIVENESS OF MOOD BOARD LEARNING MEDIA IN  
DEVELOPING IDEAS IN FASHION DESIGN COURSES**

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN MOOD BOARD DALAM  
PENGEMBANGAN IDE PADA MATA KULIAH DESAIN BUSANA**

**Yulia Aryati<sup>1</sup>, Agusti Efi<sup>2</sup>, Sukma Yudistira<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Padang

Kota Padang, Indonesia

Email: [yuliaaryati@unp.ac.id](mailto:yuliaaryati@unp.ac.id)

Submitted: 2023-11-29

Published: 2024-07-10

DOI: 10.24036/jpk/vol16-iss01/1331

Accepted: 2024-06-29

URL: <http://jpk.pj.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/1331>

**Abstract**

*Learning media in general is a process tool that stimulates thoughts, feelings, attention and abilities or skills of students so that they can encourage the learning process. In the Fashion Design course, students are required to be able to create a design based on various sources of creative and innovative ideas. To create an innovative design, we need a learning media that is able to determine goals, directions and guidelines in creating works, one of which is the mood board media. This study aims to determine the effectiveness of mood board learning media for PKK undergraduate students. Concentration of Fashion in developing design ideas. This study uses the Mixed method (combined method: qualitative and quantitative). According to the results of the calculation of the 19 items related to the effectiveness of using the mood board learning media that the author gave to 34 students in the class, they were included in the "effective" category. In this study, it can be interpreted that the effectiveness of the use of mood board learning media in the Fashion Design course for S1 PKK students concentrating on Fashion Design has been effectively implemented.*

**Keywords:** *Learning media, mood board, Vocational Education, Dsign*

**Abstrak**

Media pembelajaran secara umum adalah proses alat bantu yang merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Mata kuliah Desain Busana mahasiswa dituntut mampu menciptakan sebuah desain berdasarkan berbagai sumber ide yang kreatif dan inovatif. Untuk menciptakan menciptakan suatu desain yang inovatif, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menentukan tujuan, arah dan panduan dalam pembauatan karya, salah satunya ialah media mood board. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran mood board pada mahasiswa S1 PKK Konsentrasi Tata Busana dalam mengembangkan ide mendesain. Penelitian ini menggunakan metode Mixed method ( metode gabungan :kualitatif dan kuantitatif).



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Menurut hasil perhitungan terhadap 19 butir soal yang berkaitan dengan efektifitas pemanfaatan media pembelajaran mood board yang penulis berikan kepada 34 mahasiswa kelas tersebut termasuk dalam kategori “efektif”. Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa efektifitas pemanfaatan media pembelajaran mood board pada mata kuliah Desain Busana mahasiswa S1 PKK Konsentrasi Tata Busana sudah efektif dilaksanakan

**Kata Kunci :** Efektifitas; Media; *Mood Board*: Desain

## **Pendahuluan**

Desain Busana merupakan salah satu mata kuliah pratikum yang wajib dalam pembelajaran program studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana yang terdapat pada semester 2 (dua) dan setelah menyelesaikan mata kuliah Gambar Anatomi. Mata Kuliah Desain Busana berisikan konsep teoritis dan keterampilan dalam menggambar Desain Busana desain busana, membahas pengetahuan, konsep dalam mengembangkan desain busana, memahami istilah busana, perkembangan mode busana, mengimplementasikan ke dalam rancangan, mengembangkan desain busana berdasarkan sumber inspirasi dari berbagai benda, sejarah pakaian dan berbagai artevak yang memiliki nilai seni dan estetika, mengaplikasikannya dalam *mood board*, menguasai konsep teoretis dan praktis serta dapat mengaplikasikan unsur-unsur dan prinsip desain dalam desain busana. *Learning Outcome* dalam pembelajaran Desain Busana adalah mampu mendesain busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain. Untuk mampu mendesain busana dengan baik, tentu diperlukan beberapa sumber ide untuk mampu merealisasikan konsep desain dan imajinasi dari mahasiswa kedalam sebuah *mood board* yang nantinya sebagai rujukan dalam membuat desain busana. Sumber ide sangat penting untuk melahirkan kreatifitas (Yuni Diantari, 2022). Untuk itu, dalam mata kuliah Desain Busana, media *mood board* dapat membantu mahasiswa mewujudkan ide desain busana berdasarkan sumber inspirasi, dan melahirkan rancangan baru sesuai tema rancangan serta mampu mengimplementasikan warna dan motif serta mengembangkan desain sesuai trend mode (Rieuf & Bouchard, 2017).

Media *mood board* sebagai media pembelajaran memberikan suatu pengalaman melalui visual gambar sehingga nantinya *mood board* tersebut memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat (Tanaya et al., 2022) (Janah et al., 2021) . Media *Mood Board* didefinisikan sebagai suatu media atau alat yang digunakan oleh seorang desainer untuk membantu mereka mengembangkan ide dari beberapa literature yang telah dicari sesuai dengan yang diinginkan oleh klien (Bestari & Ishartiwi, 2016) (Cassidy, 2011). *Mood board* dapat dikatakan sumber inspirasi bagi seorang desainer. (Rebola et al., 2011) menjelaskan bahwa setiap pembuatan desain diawali dengan *moodboard* yang akan menjadi dasar perancangan desain yang akan dibuat sehingga ide-ide yang didapat lebih terorganisir. Senada dengan pendapat tersebut (Suciati, 2008), *moodboard* merupakan perwujudan sebuah ide dengan mencari berbagai literature sumber inspirasi yang akan direalisasikan dalam bentuk desain busana

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *moodboard* adalah membantu menuangkan ide-ide baru atau gagasan yang terkonsep dari seorang desainer



dengan tujuan menghasilkan suatu karya. Selain itu, (Koch et al., 2020) mood board membantu menentukan konsep ataupun arah dalam penciptaan suatu karya, agar tidak meyimpang dari konsep awal. Melalui mood board, mahasiswa diarahkan untuk bagaimana proses awal mendesain hingga terciptanya sebuah karya dengan mengkombinasikan pengetahuan dan imajinasi yang mereka punya (Anggarini et al., 2020) (Koch et al., 2020). Adapun tolak ukur pembelajaran dengan menggunakan mood board ialah dapat meningkatkan hasil desain busana mahasiswa sesuai dengan konsep. Konstruksi penggunaan moodboard untuk menstimulasi antara teori dengan interpretasi berdasarkan tekstur, warna, bentuk, maupun gambar (Garner & McDonagh-Philp, 2001). Dengan demikian mood board membantu mahasiswa mengembangkan imajinasi kreatifitasnya serta lebih banyak belajar menemukan ide.

Media pembelajaran dengan menggunakan mood board menuntut mahasiswa lebih banyak belajar menemukan ide-ide dan berfikir kreatif dan aktif yang mana bukan hanya mendengarkan uraian dari dosen saja akan tetapi lebih aktif mencari dan mengimplementasikan temuan sumber ide tersebut (Janah et al., 2021) (McQuillan, 2020). Untuk memulai dalam penyusunan, tentunya perlu ditentukan elemen-elemen yang akan muncul pada moodboard sehingga dapat ditarik benang merah agar dapat menyatukan gambar-gambar yang ada didalamnya (Suprobo, 2012). Dengan demikian, adapun seluruh potensi yang ada pada mahasiswa dapat dimaksimalkan dengan baik dari segi kognitif maupun psikomotor (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Proses pembelajaran ini, sangat membantu mahasiswa untuk lebih aktif, inovatif dan kreatif dalam mendesain busana.

Berdasarkan beberapa keunggulan media *mood board* sebagaimana yang telah dijelaskan, media *mood board* dalam pembelajaran Desain Busana diasumsikan dapat membawa pengaruh terhadap pengembangan ide kreatif mahasiswa serta hasil belajarnya. Dengan demikian, seluruh potensi dalam diri mahasiswa digunakan dalam pembelajaran Desain Busana.

Hasil penelitian (Bestari & Ishartiwi, 2016) yang merupakan penelitian terdahulu, diketahui bahwa penggunaan media mood board mempengaruhi terhadap pengembangan ide kreatif dan hasil belajar mahasiswa diukur dari indikator kreatifitas mahasiswa dalam mengimplementasikan pengetahuan, kemampuan berfikir serta penerapan ide yang akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Astuti & Ismadi, 2015). Indikator tersebut belum sepenuhnya dapat terlaksana pada mahasiswa S1 Tata Busana, karena penguasaan pengetahuan tentang desain, tidak sepenuhnya menjadi tolak ukur untuk menciptakan hasil desain yang bagus.

Hasil observasi pada mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Desain Busana yang terjadi saat ini belum menggambarkan kemampuan berfikir mahasiswa yang lebih tinggi dan kreatif dalam mengembangkan sumber ide inspirasi dari berbagai benda, sejarah pakaian dan lainnya. Permasalahan yang memicu mahasiswa sering melamun ketika membuat desain busana adalah cara pengajaran metode konvensional, maksudnya ialah sumber berfikir dari ide yang mereka tuangkan hanya berupa ceramah dan arahan dari dosen pengampu saja. Sehingga hasil gambar yang mereka desain tidak sesuai dengan gambaran konsep yang dipelajari pada saat itu.

Berdasarkan fakta dilapangan dan masalah yang terjadi, maka peneliti bermaksud untuk meneliti bagaimana efektifitas media *mood board* terhadap pengembangan ide pada mata kuliah Desain Busana mahasiswa program studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana guna memaksimalkan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu yaitu quasi experiment yaitu mengukur perlakuan suatu variabel dengan adanya kelas control dan kelas eksperimen (Hastjarjo, 2019). Tujuan dalam pemilihan penelitian adalah untuk menerapkan suatu media pembelajaran yaitu media mood board terhadap pengembangan ide mahasiswa dalam mendesain. Penelitian ini menggunakan kelompok kontrol berupa pembelajaran dengan menggunakan media elektronik seperti laptop untuk mencari beberapa desain yang ada di internet. Kelompok kontrol ini berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya. Atau dengan kata lain, variabel kontrol yang digunakan dalam penelitian ini merupakan variabel yang tidak diberi perlakuan, namun selalu diikutsertakan dalam proses penelitian (Sari & Angreni, 2018)

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 3 prodi PKK Tata Busana yang mana berjumlah 30 orang. Mahasiswa nantinya akan dibagi 2 kelas yaitu 15 orang untuk kelas A dan 15 orang untuk kelas B. teknik hasil belajar dari kelas ini menggunakan *pretest dan posttest*. *Pretest* atau test awal dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam membuat media moodboard sesuai dengan tema atau konsep desain yang akan dibuat menggunakan angket kreativitas. Selanjutnya tes akhir (*pretest*) untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa dalam mendesain busana terhadap sumber-sumber ide yang telah mereka temukan dalam bentuk mood board.

Untuk angket kreativitas dalam penelitian ini berjumlah 25 pertanyaan yang berisi tentang penguasaan mahasiswa dalam membuat mood board. Angket kreativitas ini diisi oleh mahasiswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran mood board. Angket kreativitas ini menggunakan kategori yang terdiri dari empat kemungkinan jawaban yang berkaitan dengan diri responden dalam Skala Likert berupa pertanyaan positif dan negative dengan alternative pilihan jawaban yaitu Sangat



Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skor masing-masing adalah 4,3,2, dan 1.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Kognitif Mood Board Mahasiswa

No	Aspek	Kategori	
		Positif	Negatif
1	Pengetahuan mood board	1,2,3	2
2	Penguasaan konsep ide yang akan didesain	7,8,11,12	5,6,9,10
3	Dorongan untuk mencari sumber ide	13,14,16,17	15
4	Ketekunan	20	18,19

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris tentang (1) hasil efektifitas penggunaan media pembelajaran mood board dalam pembelajaran desain busana terhadap hasil desain mahasiswa terhadap yang menggunakan media media elektronik seperti laptop untuk mencari beberapa desain yang ada di internet; (2) melihat adanya pengaruh sigifikan yang diberikan setelah menggunakan media mood board dalam pembelajaran desain busana terhadap kreatifitas hasil desain mahasiswa. Berdasarkan kedua tujuan penelitian ini, maka analisis data yang dilakukan adalah menggunakan Uji - t (t-test), (Sugiyono, 2009). Dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel sebelum perlakuan

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel setelah perlakuan

$S_1$  = simpangan baku sebelum perlakuan

$S_2$  = simpangan baku setelah perlakuan

$S_1^2$  = jumlah sampel sebelum perlakuan

$S_2^2$  = jumlah sampel setelah perlakuan

r = korelasi antara dua sampel

t = uji beda antara dua sampel

Data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas adalah data sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 17,0 for windows. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas adalah sebagai berikut:  $H_0$  : Data berdistribusi normal  $H_a$  : Data tidak berdistribusi normal. Adapun kriteria pengujiannya adalah jika  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima; sebaliknya jika probabilitas atau  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan varians maupun rata-rata nilai  $H_a$  : Terdapat perbedaan varians maupun rata-rata nilai.

## Hasil dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu data hasil *pretest* dan hasil data *posttest*. Berikut dibawah ini akan dijabarkan hasil *pretest* dan *posttest* mahasiswa kelas Desain Busana kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 3. Angket Kognitif Mood Board Mahasiswa

No	Indikator	Nilai Motivasi	Kategori
1	Pengetahuan mood board	3,05	Tinggi
2	Penguasaan konsep ide yang akan didesain	3,16	Tinggi
3	Dorongan untuk mencari sumber ide	3,15	Tinggi
4	Ketekunan	3,25	Tinggi
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,15</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa dari 4 indikator pengetahuan mahasiswa dalam membuat moodboard, yaitu; (1) pengetahuan mood board dengan skor 3,05 kategori tinggi; (2) penguasaan konsep ide yang akan didesain dengan skor 3,16 kategori tinggi; (3) dorongan untuk mencari sumber ide dengan skor 3,15 kategori tinggi; ketekunan dengan skor 3,25 kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengetahuan mahasiswa dalam membuat mood board dalam kategori nilai Tinggi.

Tabel 4. Hasil Belajar dari Desain Busana Mahasiswa

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	55,37	72,00	56,57	78,45
Varians	67,66	70,07	65,36	57,06
Standar Deviasi	8,29	8,32	8,02	7,65
Skor Ideal	100	100	100	100
Skor maksimum	72,34	92,34	75,76	95,66
Skor Minimum	40	55,66	42,34	62,33
Rentangan	33,33	36,67	33,33	33,33



Berdasarkan tabel diatas rata-rata pretest tertinggi adalah pada kelas eksperimen yaitu dengan nilai 56,57. Adapun selisih rata-rata antara kelas control dengan kelas eksperimen adalah sebesar 1,2. Sedangkan hasil posttest, nilai tertinggi pada kelas eksperimen dengan nilai 78,45. Adapun selisih rata-rata antara kelas control dengan kelas eksperimen adalah sebesar 6,45.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Desain Mahasiswa Sebelum Perlakuan

Skor (X)	Kategori	Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
75,00 x 100	Sangat tinggi	0	0%	1	1,67%
57,35 x 75,00	Tinggi	10	38,33%	11	41,67%
20,90 x 57,35	Sedang	20	61,67%	18	56,67%
13,50 x 20,90	Rendah	0	0%	0	0%
0,00 x 13,50	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa kelas kontrol sebelum pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media media elektronik seperti laptop untuk mencari beberapa desain yang ada di internet memperoleh hasil dengan kategori sedang.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Desain Mahasiswa Sesudah Perlakuan

Skor (X)	Kategori	Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
75,00 x 100	Sangat tinggi	12	38,33%	18	73,33%
57,35 x 75,00	Tinggi	16	60%	12	26,67%
20,90 x 57,35	Sedang	2	1,67%	0	0%
13,50 x 20,90	Rendah	0	0%	0	0%
0,00 x 13,50	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa kelas kontrol sebelum pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media media elektronik seperti laptop untuk mencari beberapa desain yang ada di internet memperoleh hasil dengan kategori tinggi.

### **Efektifitas Media Pembelajaran Mood Board ditinjau dari Aktifitas Mahasiswa**

Aktifitas mahasiswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu informasi mengenai tanggapan mahasiswa tentang media pembelajaran yang digunakan. Aktifitas mahasiswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Menurut Sriyono dalam Yasa, (2008:1) aktifitas adalah kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarahkan pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan dosen dan bisa bekerja sama dengan mahasiswa yang lain, seraf tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Berikut presentase kreatifitas Mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran mood board.

Tabel 7. Persentase kreatifitas mahasiswa

Aspek yang Diamati	(%) Pertemuan Ke-			Rata-rata	Kategori
	1	2	3		
Aspek -1	100	100	90	96	Sangat Tinggi
Aspek -2	100	90	100	91	Sangat Tinggi
Aspek -3	80	60	90	80	Tinggi
Aspek -4	90	80	80	81	Tinggi
Aspek -5	90	100	80	86	Tinggi
Aspek -6	70	80	90	80	Tinggi
<b>Rata-rata</b>	<b>88,3</b>	<b>85</b>	<b>88,3</b>	<b>85,64</b>	<b>Tinggi</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>85,64</b>		<b>Tinggi</b>

Mengamati table diatas, dapat dikatakan bahwa banyak aspek yang dinilai pada terjadi setiap pertemuan, secara rata-rata berada pada kategori tinggi, dan rata-rata aktivitas untuk setiap aspek berada pada katategori sangat tinggi (aspek 1 dan 2) dan tinggi (aspek 3,4,5, dan 6). Sedangkan aktivitas secara umum berada pada kategori tinggi dengan persentase yaitu 85,64 %. Hal ini memberikan indikasi



bahwa jika ditinjau dari kreatifitas desain mahasiswa, maka efektivitas penggunaan media pembelajaran mood board pada kategori tinggi.

Dalam penelitian ini kreatifitas desain mahasiswa yang diamati oleh pengamat selama proses pembelajaran antara lain: mahasiswa berpendapat mengenai materi yang sedang dibahas dalam perkuliahan, mahasiswa mendengarkan uraian dengan baik itu dari penjelasan dari dosen ataupun dari pendapat mahasiswa, bertanya dan berdiskusi tentang bahasan konsep desain busana yang akan dibuat, mahasiswa mampu menggambar atau mendesain busana sesuai dengan sumber ide, mahasiswa mampu memahami konsep yang akan dipelajari dengan media mood board yang telah mereka buat.

### Kesimpulan

Media *Mood Board* didefinisikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien inginkan (Cassidy, 2011). Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, klipng, perca kain dan sampel warna. Dari penjelasan tersebut maka *mood board* dapat dianggap dapat membangkitkan rasa ingin tau untuk mengembangkan ide desain dan semangat belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa lebih aktif dalam belajar untuk mencapai kompetensi belajar desain busana. Melalui *mood board*, mahasiswa diarahkan untuk proses desain dari awal hingga terciptanya karya, mengembangkan kemampuan kognitif, karena pada dasarnya *mood board* mampu mengembangkan imajinasinya.

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan uji hipotesis dipeoleh hasil sebagai berikut : Pertama, terdapat adanya pengaruh signifikan pembelajaran menggunakan media mood board dibandingkan menggunakan media elektronik seperti laptop untuk mencari beberapa desain yang ada di internet. Hasil t-test yang menunjukkan kelas kontrol dan kelas eksperimen didapati selisih 1,2. Akan tetapi hasil posttest menunjukkan selisih yang sangat tinggi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 6,45. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media mood board dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui hasil desain yang dibuat.

Adapun yang kedua, bahwa adanya pengaruh signifikan pembelajaran desain busana menggunakan media mood board terhadap kreatifitas desain busana mahasiswa dengan hasil pada aspek kreatifitas dengan rata-rata

Tolak ukur bahwa media *mood board* dikatakan berkualitas baik jika media yang digunakan itu mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa terhadap mata kuliah desain busana. Hasil belajar mahasiswa pada mata pelajaran Desain Busana adalah hasil yang diharapkan dapat mengembangkan sumber ide terhadap desain yang mereka buat.

selanjutnya hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan media mood board dalam proses pembelajaran meningkatnya efektifitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Desain Busana. Penelitian ini menggunakan satu media berupa media mood board dalam proses pembelajaran Desain Busana. Media mood board ini ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Desain Busana mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media mood board dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan

mahasiswa apabila proporsi penggunaannya diatur dengan baik dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Dengan demikian, tujuan penggunaan media mood board untuk memudahkan dan mengatasi persoalan belajar mahasiswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengesankan bagi mahasiswa dapat terwujud dan terpenuhi. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran desain busana dengan menggunakan media mood board lebih berpengaruh positif, lebih efektif atau lebih baik terhadap hasil belajar desain busana mahasiswa program studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana. Oleh karena itu, media mood board dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain busana di Pendidikan Tata Busana, selain media atau sumber belajar yang lain.

## Rujukan

- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., Saripudin, I., & Garner, M. D.-P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 2.
- Astuti, E. P., & Ismadi, -. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Dasar-Dasar Desain Berbasis Kearifan Lokal Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. *Imaji*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v11i2.3838>
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). 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>
- Cassidy, T. (2011). The Mood Board Process Modeled and Understood as a Qualitative Design Research Tool. *Fashion Practice*, 3(2), 225–251. <https://doi.org/10.2752/175693811x13080607764854>
- Garner, S., & McDonagh-Philp, D. (2001). Problem interpretation and resolution via visual stimuli: The use of “mood boards” in design education. *International Journal of Art and Design Education*, 20(1), 57–64. <https://doi.org/10.1111/1468-5949.00250>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- 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>
- Koch, J., Taffin, N., Lucero, A., & Mackay, W. E. (2020). SemanticCollage: Enriching digital mood board design with semantic labels. *DIS 2020 - Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 407–418. <https://doi.org/10.1145/3357236.3395494>
- McQuillan, H. (2020). Digital 3D design as a tool for augmenting zero-waste fashion design practice. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 13(1), 89–100. <https://doi.org/10.1080/17543266.2020.1737248>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Rebola, C. B., Vela, P., Saurus, C., Palacio, J., & Ogunmakin, G. (2011). Stitches:



- Interactive Art Installation for Social Interventions. *International Symposium on Electronic Art*.
- Rieuf, V., & Bouchard, C. (2017). Emotional activity in early immersive design: Sketches and moodboards in virtual reality. *Design Studies*, 48, 43–75. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.11.001>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Suciati. (2008). Moodboard sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada produk kreatif bidang busana dan kriya tekstil. In *Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Suprobo, P. (2012). Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur Abstrak Pendahuluan. *Seminar Nasional Menuju Arsitektur BerEmpati, May 2012*, 509–517. [https://www.researchgate.net/publication/262561679\\_Penerapan\\_Design\\_Thinking\\_dalam\\_Inovasi\\_Pembelajaran\\_Desain\\_dan\\_Arsitektur](https://www.researchgate.net/publication/262561679_Penerapan_Design_Thinking_dalam_Inovasi_Pembelajaran_Desain_dan_Arsitektur)
- 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>
- Yuni Diantari, N. K. (2022). Pembelajaran Ilustrasi Fashion Digital Berbasis Kearifan Lokal Di Program Studi Desain Mode Institut Seni Indonesia Denpasar. *Segara Widya Jurnal Penelitian Seni*, 10(1), 57–64. <https://doi.org/10.31091/sw.v10i1.1935>