

DAFTAR PUSTAKA

- Alfahnum, M., Astriani, M. M., & Karyasih, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Original Research*, 253–264.
- Andrea, Nahumury, A. P., Mulyatno, C. B., & Antony, R. 2024. Pengalaman Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Dalam Memanfaatkan Aplikasi Adobe Illustrator. *Http://Jurnal.Um-Tapsel.Ac.Id/Index.Php/Nusantara/Index*, 11(4), 1405–1411. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S., & Agustini, K. 2022. Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns. *International journal of health sciences*, 6(3), 1607–1622. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n3.13605>
- Angendari, M. D., & Mayuni, P. A. 2022. The Development of Learning Media Video Animated Basic Patterns of Practical System Body. *Proceedings of the 4th International Conference on Vocational Education and Technology, IConVET 2021, 27 November 2021, Singaraja, Bali, Indonesia, 11*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315542>
- Ardian, A., Wahida, A., & Kurniadi, E. 2020. *Tutorial Video as Learning Media in Art and Culture Extracurricular at SMA N 3 Boyolali*. 421(Icalc 2019), 1–7. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.001>
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Asih, C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook untuk Pembelajaran Menulis Cerpen*. 7, 15.
- Astuti, A., Panjaitan, R. G. P., & Titin. 2021. *Kelayakan Media Video Pembelajaran pada Submateri Sistem Endokrin. c*, 290–303.
- Aswasulasikin, Hadi, Y. A., Septu, D., Ibrahim, M., Suhirman, & Sri. 2021. Penggunaan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 96–110. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3828>
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Baluntu, W., Rondonuwu, A. T., & Harahap, F. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Powtoon Menggunakan Model Problem Based Learning pada Materi Sistem Ekskresi Manusia*. 23(02).
- Batubara, H. H. 2020. Media Pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. 2020. *Penggunaan Video Tutorial untuk*

Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. 29, 74–84.

- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Moodboard terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Branch, R. M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Springer Science + Business Media*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, L. P. M. K., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Subak Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(2), 126–136. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v20i2.65917>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2021. *The Systematic Design of Instruction*. Pearson.
- Farida, F., & Marniati. 2023. Efektivitas Media Video Tutorial pada Mata Pelajaran Produktif di SMK Tata Busana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1481–1490.
- Gregory, R. J. 2015. Psychological testing: History, principles and applications. In *Pearson Education*.
- Hanim, L., & Camelia, I. A. 2023. Pengembangan Modul Poster Pendidikan Menggunakan Aplikasi Picsart Untuk Siswa Smpn 08 Gresik. *Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 15–27. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. 2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *CV. Pustaka Ilmu* (Nomor 1).
- Heryana, A. 2019 *Kerangka Teori, Konsep, dan Definisi Operasional*. 1–12. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/126446-TEISIS0494 Ase N08f-Faktor yang- Metodologi.pdf>
- Iba, Z., & Wardhana, A. 2023. *Metode Penelitian*. CV.Eureka Media Aksara.
- Indahsari, K. L., Budhyani, I. D. A. M., & Marsiti, C. I. R. 2024. Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Tata Rias Karakter. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 15, 1–12.
- Janah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. 2021. Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8–16. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32799>
- Jannata, N. F., Fadhillah, F., & Mukhirah, M. 2023. Pengembangan Desain Busana Modifikasi Adat Gayo melalui Media Pembelajaran Moodboard. *Jurnal*

- Busana & Budaya*, 3(1), 296–306.
<https://jurnal.usk.ac.id/JBB/article/view/34608/19071>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2024. *Arti Kata “Media.”*
<https://www.kbbi.web.id/media>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. In *Bintang Surabaya*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., & Utomo, M. R. F. 2024. Pemanfaatan Aplikasi CorelDRAW Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Jurusan Manajemen Mengenai Advertising Desain. *Juni*, 2024(1), 90–99.
<https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas%0Ahttp://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Listiani, S., & Wulandari, E. T. 2023. *Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana*. https://fliphtml5.com/bwgzh/euvq/Panduan_Guru_Dasar-Dasar_Busana_Kelas_10_K_Merdeka
- Maharani, R. R., & Saputri, Y. D. 2024. Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 83–90. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.614>
- Melati, R., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. 2024. *Pengembangan Video Tutorial Tata Rias Fantasi pada Mahasiswa Konsentrasi Tata Kecantikan di Universitas Pendidikan Ganesha*. 15, 205–214.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajawali Pers.
- Mukti, M. R. H., Sutejo, A., & Widyasari. 2025. Pembuatan storyboard dalam perancangan Video Profil Komunitas Pena Hitam Malang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 9(2), 105–116.
<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v9i2.1068>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>

- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. 2025. *Studi Literatur : Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025*. 14(3), 4999–5010.
- Nurhamidah, D. 2021. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 80–90.
- Nurhayati, N., Lasmawan, I. W., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. 2022. The Effectiveness of Animated Videos to Improve Science Process Skills and Creativity in Science Learning During COVID-19 Pandemic. *International journal of health sciences*, 6(2), 942–955. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n2.8971>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Parida, L., Sahono, B., & Sapri, J. 2018. Pengaruh Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12–21.
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Pradana, M. D. 2018. *Pengembangan Media Tutorial*. 77–96.
- Prasetya, S. P. 2015. *Media Pembelajaran Geografi*. Penerbit Ombak.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Pribadi, B. A. 2019. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Priyatna, I. P. D., Suwastini, N. K. A., & Dantes, G. R. 2023. College Students' Perception of Using Canva in English Writing Class. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i1.57231>
- Putra, P. A. P., Istri Raka Marsiti, C., & Masdarini, L. 2025. Pengembangan Media Video Pembelajaran Chiffon Cake Motif Zebra Pada Mata Kuliah Pastry. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(1), 93–102. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v22i1.87287>
- Qonitah, Z. R., Supiani, T., & Jubaedah, L. 2020. *Pengembangan Video Tutorial dalam Materi Rias Fantasi di Program Studi Tata Rias*. 1–12.
- Rahmadani, L., & Nelmira, W. 2024. *Pengaruh Moodboard terhadap Hasil Belajar Desain Siswa Tata Busana SMKN 1 Ampek Angkek*. 9, 2935–2946.

- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Hakim, M. R. Al. 2024. *Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran di SDN Karundang 1*. 16(1), 34–40.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Rubiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. 2022. Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kinerja Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 117–128. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.644>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. 2024. Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Saputri, A. N., Firdani, C., Lestari, N. D. S., Kurniati, D., & Yudianto, E. 2025. *Penggunaan Video Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Efektivitas Pembelajaran PjBL Kurikulum Merdeka*. 3(1), 77–96.
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9, 57–68.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. 2023. *Media Pembelajaran* (Nomor November).
- Sidan, I. D. K. W., Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.54208>
- Silfiya, & Siagian, I. 2024. *Penggunaan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Tanpa Menghilangkan Nilai- Nilai Sosial*. 07(01), 2554–2568.
- Siswanjaya. 2021. Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Suciati. 2009. *Moodboard sebagai Media Pembelajaran yang Berorientasi pada Produk Kreatif Bidang Busana dan Kriya Tekstil*.

- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, N., & Sudarmawan, A. 2023. Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196–209. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- 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>
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. 2023. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.61947>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Metode Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Triyana, I. G. N., Candiasa, I. M., Sudatha, I. G. W., & Divayana, D. G. H. 2023. Revitalizing Digital Technology Literacy In Education: A Systematic Literature Review And Framework Development. *Synesis*, 15(4), 254–272. <https://www.webofscience.com/wos/woscc/summary/f9c0cba9-bd88-4efe-a6ae-bc07c1308906-bd02a6a0/relevance/1>
- Vallencia, G., Jr, U., Putra, H. D., Irfannisa, I., & Kinasih, M. S. 2024. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Mencapai Tujuan Instruksional*. 07(01), 49–57. <https://e-jurnalstpbonaventura.ac.id/%0AJurnal>
- 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>
- Winata, V. R., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. 2021. Perancangan Storyboard pada Animasi Pendek 2D “Peri Sayur Daun.” *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 3(1), 1–10.