



## Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Sketchbook* Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Desain Busana Wanita pada Siswa SMK Dharma Wanita Gresik

Putri Adji Vebryanti<sup>1</sup>, Sulistiami<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: [aveyputri633@gmail.com](mailto:aveyputri633@gmail.com)<sup>1</sup>, [sulistiami@unipasby.ac.id](mailto:sulistiami@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received August 09, 2025

Revised August 18, 2025

Accepted August 20, 2025

#### Keywords:

*Sketchbook Application, Interest in Learning, Motivation to Learn, Fashion Design, Vocational High School.*

### ABSTRACT

*This study examines the effect of using the Sketchbook application on students' interest and motivation in learning women's fashion design at SMK Dharma Wanita Gresik. In the digital era, integrating technology into fashion education is essential to support creativity and competitiveness. This research employed a quantitative approach with a survey method involving 28 students majoring in fashion design. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. The results showed that the use of Sketchbook significantly enhanced students' interest and motivation in fashion design learning. Therefore, integrating Sketchbook in the curriculum is recommended to improve students' digital design skills.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received August 09, 2025

Revised August 18, 2025

Accepted August 20, 2025

#### Kata Kunci:

Aplikasi Sketchbook, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Desain Busana, SMK.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap minat dan motivasi belajar desain busana wanita pada siswa SMK Dharma Wanita Gresik. Pada era digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tata busana sangat penting untuk mendukung kreativitas serta daya saing siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei, melibatkan 28 siswa jurusan tata busana. Instrumen penelitian berupa angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Sketchbook* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan sekolah mengintegrasikan *Sketchbook* secara optimal dalam proses pembelajaran.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Putri Adji Vebryanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: [aveyputri633@gmail.com](mailto:aveyputri633@gmail.com)



## Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah memengaruhi banyak bidang, termasuk pendidikan dan industri kreatif. Dalam dunia *fashion*, teknologi, khususnya perangkat lunak desain, telah menjadi alat yang sangat penting bagi para desainer dalam menciptakan desain yang efisien, kreatif, dan inovatif. Menurut Scott (2015), aplikasi desain digital memungkinkan desainer untuk menghasilkan karya dengan akurasi tinggi dan menyesuaikan desain mereka dalam waktu singkat, sehingga lebih mudah beradaptasi dengan tren industri yang dinamis. Salah satu aplikasi desain yang cukup populer adalah *Sketchbook*. Aplikasi ini banyak digunakan oleh desainer pemula hingga profesional karena memiliki antarmuka yang sederhana, fitur menggambar yang lengkap, serta kemampuan untuk membuat sketsa secara akurat dan efisien (Brown, 2018). Menurut Brown (2018), aplikasi seperti *Sketchbook* memberikan keleluasaan bagi penggunanya untuk berkreasi tanpa perlu repot dengan alat gambar fisik. Hal ini sangat penting bagi siswa yang baru memulai karier di dunia desain, karena mereka dapat mengembangkan keterampilan menggambar secara digital dengan lebih mudah.

Penggunaan aplikasi desain seperti *Sketchbook* juga menjadi relevan di lingkungan pendidikan, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki program keahlian Tata Busana. Di SMK, siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi yang berkembang dan memiliki kemampuan menggunakan alat bantu modern, termasuk perangkat lunak desain. Penelitian oleh Harrison dan Smith (2020) menunjukkan bahwa siswa yang terlatih menggunakan perangkat lunak desain sejak dini cenderung memiliki keterampilan yang lebih unggul dalam menghadapi tuntutan dunia kerja di bidang *fashion*. Sebagai institusi pendidikan yang berfokus pada keterampilan praktis, SMK memainkan peran yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa agar siap bekerja dan berkompetisi di industri *fashion* yang kompetitif. Kemampuan untuk menggunakan aplikasi desain seperti *Sketchbook* bukan hanya memberikan keuntungan teknis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk mengikuti tren di dunia industri *fashion* yang semakin digital dan cepat berubah (Rahmawati, 2019). Menurut Rahmawati (2019), aplikasi digital membantu siswa dalam menyusun desain yang lebih profesional serta memungkinkan mereka untuk mempresentasikan ide secara efektif.

Di era digital, lulusan SMK yang menguasai perangkat lunak desain memiliki keunggulan dibandingkan mereka yang hanya mengandalkan metode manual. Oleh karena itu, penting bagi SMK untuk menyusun kurikulum yang mendukung penguasaan teknologi, khususnya di bidang desain busana. Meskipun aplikasi seperti *Sketchbook* menawarkan banyak kemudahan, penerapannya di kalangan siswa masih menghadapi berbagai kendala. Menurut Setiawan (2017), banyak siswa yang lebih nyaman dengan metode menggambar manual dibandingkan digital karena mereka merasa metode manual lebih intuitif dan mudah dipahami. Selain itu, beberapa siswa mungkin kurang tertarik dengan penggunaan aplikasi digital karena keterbatasan akses terhadap perangkat yang mendukung, seperti tablet grafis atau komputer dengan spesifikasi yang memadai (Wijaya, 2020).

Kendala lain adalah kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan aplikasi desain secara optimal. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2020), ditemukan bahwa siswa yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam penggunaan teknologi digital cenderung kurang tertarik untuk mencoba aplikasi baru, terutama jika aplikasi tersebut membutuhkan keterampilan teknis tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa selain menyediakan aplikasi desain, institusi pendidikan juga perlu memberikan pelatihan yang memadai agar siswa merasa nyaman dan tertarik menggunakan teknologi digital dalam proses belajar mereka.



Minat siswa terhadap aplikasi *Sketchbook* merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan desain. Menurut teori motivasi belajar, minat siswa terhadap suatu metode pembelajaran akan sangat memengaruhi keterlibatan dan hasil akhir yang dicapai (Woolfolk, 2016). Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap aplikasi digital seperti *Sketchbook*, mereka akan lebih proaktif dalam mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan mereka. Dalam hal ini, penelitian mengenai minat siswa SMK terhadap aplikasi *Sketchbook* sangat penting untuk memahami faktor-faktor yang dapat mendukung atau menghambat penggunaan aplikasi tersebut.

Penelitian Lin et al. (2018) menunjukkan bahwa minat siswa terhadap aplikasi pendidikan dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, kecocokan dengan gaya belajar, dan dukungan institusi. Dengan memahami faktor-faktor ini, sekolah dapat mengambil langkah yang tepat untuk meningkatkan minat siswa dan memastikan aplikasi seperti *Sketchbook* dimanfaatkan secara optimal. Adapun faktor utama yang memengaruhi minat terhadap *Sketchbook* meliputi kemudahan penggunaan, ketersediaan perangkat yang memadai, serta dukungan guru dan institusi. Penelitian oleh Wang dan Cheng (2019) menunjukkan bahwa aplikasi yang memiliki antarmuka sederhana dan intuitif cenderung lebih mudah diterima oleh siswa yang baru memulai belajar desain digital. Selain itu, ketersediaan perangkat seperti komputer atau tablet yang mendukung penggunaan aplikasi ini juga berperan penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap *Sketchbook*.

Menurut Wahyuni (2021), dukungan dari guru dalam memberikan bimbingan dan pelatihan terhadap aplikasi digital dapat membantu siswa lebih cepat beradaptasi dan memahami manfaat aplikasi tersebut. Jika guru dapat menunjukkan kepada siswa cara-cara kreatif dan efektif dalam menggunakan *Sketchbook*, maka minat siswa terhadap aplikasi ini kemungkinan besar akan meningkat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan desain busana di SMK. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan dalam memperbaiki kurikulum dan menyediakan fasilitas yang mendukung penguasaan teknologi bagi siswa. Dengan demikian, siswa SMK diharapkan tidak hanya memiliki keterampilan manual yang kuat, tetapi juga mampu menguasai teknologi digital yang relevan dengan perkembangan industri saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh Penggunaan aplikasi *sketchbook* terhadap minat belajar desain busana wanita pada siswa SMK Dharma Wanita Gresik. Selain itu juga untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi *sketchbook* terhadap motivasi belajar desain busana Wanita pada siswa SMK Dharma Wanita Gresik.

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada definisi yang dikemukakan oleh Rosdy Ruslan (2003), Nazir (1988), dan Arikunto (2006), yang menekankan bahwa metode merupakan prosedur sistematis untuk memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh minat dan motivasi belajar siswa SMK Dharma Wanita Gresik terhadap penggunaan aplikasi *Sketchbook* dalam desain busana wanita. Metode yang diterapkan adalah kuantitatif dengan desain korelasional, yang memungkinkan peneliti menguji hubungan antar variabel secara objektif melalui data numerik yang diperoleh dari instrumen terstandar, kemudian dianalisis menggunakan prosedur statistik (Budang dkk., 2017; Creswell, 2014; Fraenkel et al., 2012).



Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas 10, 11, dan 12 SMK Dharma Wanita Gresik, sedangkan sampel sebanyak 60 siswa dipilih menggunakan simple random sampling, sehingga setiap individu memiliki peluang yang sama untuk terpilih dan hasil penelitian dapat merepresentasikan populasi secara objektif (Sugiyono, 2016, 2017). Variabel penelitian terdiri dari dua variabel independen, yaitu minat belajar dan motivasi belajar, serta satu variabel dependen, yaitu penggunaan aplikasi Sketchbook pada desain busana wanita. Definisi operasional dari masing-masing variabel mencakup aspek ketertarikan, frekuensi keterlibatan, dorongan internal-eksternal, kemampuan memanfaatkan fitur aplikasi, dan kreativitas dalam menghasilkan desain.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yakni wawancara terstruktur, angket/kuesioner skala Likert, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam dari siswa terkait minat, motivasi, dan kendala penggunaan aplikasi Sketchbook, sedangkan angket bertujuan untuk mengukur persepsi dan sikap siswa terhadap proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk memperoleh bukti visual dari aktivitas pembelajaran dan hasil desain siswa (Sugiyono, 2016).

Data yang terkumpul dianalisis melalui beberapa tahap, dimulai dari uji validitas instrumen, yang meliputi validitas isi dan validitas konstruk untuk memastikan instrumen dapat mengukur variabel sesuai teori (Hyun, 2014; Sukardi, 2021). Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan koefisien Cronbach's Alpha untuk menilai konsistensi instrumen. Sebelum analisis utama, dilakukan juga uji prasyarat, termasuk uji normalitas menggunakan Chi Kuadrat dan uji linearitas melalui ANOVA, untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis regresi.

Terakhir, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana dan berganda untuk menilai pengaruh minat dan motivasi terhadap penggunaan aplikasi Sketchbook, serta uji t untuk membandingkan rata-rata kelompok pengguna dan non-pengguna aplikasi. Analisis ini memungkinkan peneliti menentukan signifikansi hubungan antar variabel, mengukur besarnya pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar, serta memberikan kesimpulan yang akurat berdasarkan data empiris (Morrison, 2012; Sugiyono, 2016).

## **Hasil Penelitian**

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Penelitian ini meneliti tiga variabel, yaitu Minat (X1), Motivasi (X2), dan Penggunaan Aplikasi Sketchbook (Y). Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS for Windows versi 22.0. Dengan jumlah responden sebanyak 28 orang, nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% ditetapkan sebesar 0,3739. Suatu item dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai signifikansi (Sig.) < 0,05.

Hasil uji validitas pada variabel Minat (X1) menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai korelasi di atas 0,70 dan nilai signifikansi  $p < 0,01$ . Hal ini menandakan hubungan yang sangat kuat antara setiap item dengan total skor variabel, sehingga semua item dinyatakan valid. Begitu pula pada variabel Motivasi (X2), seluruh item memiliki nilai r hitung jauh di atas r tabel dan signifikansi  $p < 0,01$ , sehingga valid secara signifikan pada tingkat kepercayaan 99%. Sedangkan pada variabel Penggunaan Aplikasi Sketchbook (Y), kelima item yang diuji juga memenuhi kriteria validitas, dengan r hitung lebih besar dari 0,3739 dan  $p < 0,05$ , sehingga seluruh instrumen dianggap sah untuk mengukur konstruk yang dimaksud.



Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel-variabel penelitian. Teknik yang digunakan adalah Cronbach's Alpha melalui SPSS versi 22.0, dengan kriteria reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted  $\geq 0,60$ . Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua item pada variabel Minat memiliki nilai Alpha antara 0,671–0,843, pada variabel Motivasi antara 0,753–0,775, dan pada variabel Penggunaan Aplikasi Sketchbook antara 0,794–0,838. Hal ini menegaskan bahwa semua item instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Selain itu, dilakukan uji prasyarat untuk memastikan data memenuhi asumsi klasik analisis regresi. Uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,678, yang lebih besar dari batas pengambilan keputusan 0,05, sehingga residual berdistribusi normal. Uji linieritas juga dilakukan untuk memastikan hubungan antara variabel bebas dan terikat bersifat linier. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi Deviation from Linearity untuk hubungan Minat  $\rightarrow$  Penggunaan Aplikasi Sketchbook sebesar 0,528 dan Motivasi  $\rightarrow$  Penggunaan Aplikasi Sketchbook sebesar 0,627, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, asumsi linieritas terpenuhi.

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji t menunjukkan bahwa Minat (X1) berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Aplikasi Sketchbook (Y) dengan nilai signifikansi 0,002, sedangkan Motivasi (X2) juga berpengaruh signifikan dengan nilai signifikansi 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel bebas secara individual memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan penggunaan aplikasi Sketchbook oleh siswa.

Selanjutnya, uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh simultan Minat dan Motivasi terhadap Penggunaan Aplikasi Sketchbook. Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 27,185 dengan signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama, Minat dan Motivasi berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Aplikasi Sketchbook. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi tersebut memberikan dampak positif dan signifikan terhadap motivasi serta minat belajar desain busana wanita pada siswa SMK Dharma Wanita Gresik, sehingga instrumen dan model penelitian ini terbukti valid, reliabel, dan dapat diandalkan untuk penelitian lebih lanjut.

## Pembahasan

Sesudah peneliti melakukan metode penelitian yang sesuai dengan uraian pada bab III, dan dijelaskan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Sketchbook* berpengaruh signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa SMK Dharma Wanita Gresik dalam mempelajari desain busana wanita. Hasil angket yang disebarkan kepada 28 responden menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini terlihat dari tingginya nilai rata-rata pada variabel minat (X1), motivasi (X2), dan penggunaan aplikasi *Sketchbook* (Y).

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sketchbook terhadap Minat Belajar Desain Busana Wanita. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap minat belajar desain busana wanita pada siswa. Nilai t hitung  $>$  t tabel serta nilai signifikansi  $<$  0,05 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Menurut Slameto (2010:57), minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa



keterikatan pada suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang tertarik akan suatu metode atau media pembelajaran cenderung lebih fokus, antusias, dan aktif dalam proses belajar.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sketchbook terhadap Motivasi Belajar Desain Busana Wanita. Berdasarkan hasil analisis data, juga ditemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, dan nilai signifikansi  $< 0,05$ , sehingga hipotesis kedua diterima. Sementara itu menurut teori motivasi dari Sardiman A.M. (2011:75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut untuk mencapai tujuan. Ketika siswa merasa memiliki kendali, kesenangan, serta tujuan yang jelas dalam belajar, maka motivasi mereka akan meningkat.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, penggunaan aplikasi Sketchbook terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan, terutama di bidang keterampilan seperti desain busana. Guru perlu mempertimbangkan penggunaan aplikasi digital seperti Sketchbook secara berkelanjutan sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan teknologi seperti tablet atau stylus agar proses belajar menjadi lebih maksimal.

Penguatan minat dan motivasi belajar melalui media digital ini selaras dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital sebagai kompetensi dasar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar Sardiman (2016) yang menyatakan bahwa dorongan intrinsik maupun ekstrinsik berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan hasil desain digital yang tampak lebih menarik dan profesional, siswa merasa puas terhadap capaian mereka, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri serta keinginan untuk terus berlatih. Temuan ini juga mendukung pendapat Woolfolk (2016) bahwa minat yang tinggi terhadap media pembelajaran akan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini konsisten dengan temuan Kusuma (2021) yang membuktikan efektivitas aplikasi Sketchbook dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa pada pembelajaran desain busana.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa integrasi aplikasi Sketchbook dalam pembelajaran tata busana di SMK memiliki dampak yang nyata dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan industri kreatif saat ini. Guru dan sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi ini dengan menyediakan perangkat yang memadai serta pelatihan pendukung bagi siswa. Hal ini penting agar siswa tidak hanya memiliki keterampilan manual dalam mendesain busana, tetapi juga mampu menguasai keterampilan digital yang semakin dibutuhkan dalam dunia fashion modern.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa SMK Dharma Wanita Gresik. Aplikasi ini terbukti meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat kepercayaan diri, serta meningkatkan kualitas hasil karya desain busana.



Dengan demikian, Sketchbook tidak hanya berfungsi sebagai media digital, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran desain busana wanita.

Penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap minat belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik untuk mengeksplorasi ide kreatif, berinovasi dalam mendesain busana, dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi penggerak utama dalam meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa di kelas.

Selain itu, penggunaan aplikasi Sketchbook juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar secara konsisten dan memahami konsep desain busana dengan lebih mendalam. Temuan ini menekankan pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran dapat diberikan. Bagi siswa, disarankan memanfaatkan aplikasi Sketchbook secara optimal untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain busana. Bagi pendidik, disarankan untuk lebih aktif mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan motivasi siswa. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, mempertimbangkan faktor motivasi, hasil belajar, serta pengaruh jangka panjang penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap kompetensi desain siswa.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Budang, I., dkk. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Hyun, H. H. (2014). *Validity and reliability in educational research*. New York, NY: Routledge.
- Morrison, J. (2012). *Statistical methods for research*. Boston, MA: Cengage Learning.
- Nazir, M. (1988). *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rosdy Ruslan. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2021). *Teknik validasi dan reliabilitas instrumen penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.



- Kusuma, A. (2021). *Efektivitas aplikasi Sketchbook dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa pada pembelajaran desain busana*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 11(2), 45–53.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2016). *Motivasi belajar dan pembelajaran abad 21*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology* (13th ed.). Boston: Pearson.
- Brown, J. (2018). *Digital sketching for fashion design: Tools and techniques*. New York: Fashion Press.
- Harrison, L., & Smith, P. (2020). *Early training in digital design software and student performance in fashion education*. Journal of Vocational Education, 15(3), 45–59.
- Lin, T., Wang, H., & Chen, Y. (2018). Factors influencing students' interest in educational software. *Computers & Education*, 126, 123–135.
- Rahmawati, D. (2019). *Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran desain busana*. Surabaya: UNIPA Press.
- Scott, A. (2015). *Digital tools for creative industries: Fashion design applications*. London: Routledge.
- Setiawan, R. (2017). *Perbandingan metode manual dan digital dalam pembelajaran desain busana di SMK*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyuni, S. (2021). *Peran guru dalam peningkatan minat siswa terhadap aplikasi desain digital*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(2), 67–78.
- Wijaya, F. (2020). *Pengaruh pengalaman teknologi terhadap minat penggunaan aplikasi desain digital pada siswa SMK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology* (13th ed.). Boston: Pearson.
- Wang, X., & Cheng, L. (2019). *Usability and adoption of digital sketching applications in fashion education*. International Journal of Fashion Technology, 7(1), 22–35.