

KEMAMPUAN MEMBUAT MOOD BOARD TERHADAP PRESTASI MENGGAMBAR DESAIN BUSANA MAHASISWA DI AKS AKK YOGYAKARTA

Sri Purwani

Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta

E-mail: sripurwani60@gmail.com

ABSTRAK

Di Indonesia, pendidikan mahasiswa semakin berkembang sebagai bagian dari upaya mencetak tenaga kreatif yang kompeten. Salah satu institusi yang berfokus pada pendidikan vokasi di bidang ini adalah AKS AKK Yogyakarta. Perguruan tinggi vokasi, AKS AKK memiliki peran penting dalam memberikan keterampilan yang relevan dan aplikatif kepada mahamahasiswa. Dalam konteks ini, kemampuan mahasiswa untuk membuat *mood board* dianggap esensial karena menjadi fondasi bagi proses mahasiswa yang lebih besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen murni (*true experimental design*). Desain yang dipilih adalah *Pretest-Posttest Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Desain Busana di Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta pada tahun akademik yang bersangkutan. Sampel diambil menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas kemampuan awal mahasiswa berjumlah 40 mahasiswa dalam menggambar mahasiswa Tes Prestasi Menggambar. Teknik Analisis Data menggunakan uji t-test. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan membuat mood board terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Fashion Desain AKS-AKK Yogyakarta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membuat mood board memiliki kontribusi yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa

Kata Kunci : kemampuan mood board, prestasi, menggambar desain

ABSTRACT

In Indonesia, student education is increasingly advancing as part of the effort to produce competent and creative professionals. One institution focusing on vocational education in this field is AKS AKK Yogyakarta. As a vocational higher education institution, AKS AKK plays a significant role in providing relevant and applicable skills to its students. In this context, students' ability to create mood boards is considered essential, as it serves as a foundation for broader academic and creative processes. This study adopts a quantitative approach with a true experimental design. The chosen design is the Pretest-Posttest Group Design. The population of this study consists of all students in the Fashion Design program at the Social Welfare Academy (AKK) Yogyakarta during the relevant academic year. The sample was selected using a simple random sampling technique, taking into account the homogeneity of students' initial abilities, with a total of 40 students participating in a Drawing Achievement Test. Data analysis was conducted using a t-test. The results indicate a significant influence of the ability to create mood boards on the academic performance of students in the Fashion Design program at AKS AKK Yogyakarta. Thus, it can be concluded that the ability to create mood boards has a positive contribution to enhancing students' academic performance.

Keywords: mood board skills, achievement, design drawing

PENDAHULUAN

Mood Board adalah alat penting dalam proses desain mode, yang berfungsi sebagai representasi visual dari ide, tema, dan konsep yang membimbing desainer

dalam upaya kreatif mereka. Papan ini memfasilitasi eksplorasi dan pengembangan ide desain dengan memungkinkan desainer untuk mengkurasi gambar, warna, tekstur, dan elemen visual lainnya yang selaras dengan estetika serta

narasi emosional yang ingin disampaikan (Spawforth-Jones, 2021). Proses pembuatan papan suasana tidak hanya membantu dalam mengartikulasikan visi seorang desainer tetapi juga menginspirasi ide-ide baru melalui interaksi dengan gambar-gambar terpilih yang dapat membangkitkan respons emosional dan merangsang kreativitas (Koch et al., 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa suasana hati memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas, di mana suasana hati yang aktif—baik positif maupun negatif—cenderung meningkatkan hasil kreatif. Misalnya, individu yang mengalami perasaan antusias atau bahkan marah cenderung lebih mendalami proses kreatif dibandingkan mereka yang berada dalam keadaan santai atau putus asa (Yefet & Glicksohn, 2020). Hal ini sejalan dengan model jalur ganda kreativitas, yang menyatakan bahwa valensi (positif atau negatif) dan tingkat aktivasi suasana hati berinteraksi untuk memengaruhi performa kreatif (To et al., 2012). Selain itu, papan suasana dapat berfungsi sebagai katalis untuk kreativitas dengan menyediakan kerangka kerja yang terstruktur namun fleksibel, yang mendorong pemikiran divergen dan eksplorasi ide-ide baru (Endrissat et al., 2016).

Peran papan suasana melampaui kreativitas individu; papan ini juga memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi di antara tim desain. Dengan menyampaikan konsep dan emosi secara visual, papan suasana membantu menyelaraskan pemahaman dan ekspektasi anggota tim, sehingga meningkatkan upaya kolaboratif dalam proses desain. (Han et al., 2019).

Penggunaan *mood board* juga memberikan kesempatan untuk eksplorasi dan eksperimentasi yang mendalam pada elemen-elemen desain. Studi yang dilakukan pada tahun 2023 menunjukkan bahwa desainer yang menggunakan *mood board* dapat mengomunikasikan ide-ide mereka dengan lebih baik kepada klien atau tim produksi. Hal ini menjadikan *mood*

board sebagai alat yang tidak hanya mendukung proses kreatif, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi di lingkungan profesional. Kemampuan papan suasana untuk merangkum niat dan kondisi emosional seorang desainer dapat berdampak signifikan pada keberhasilan keseluruhan sebuah proyek desain, karena papan ini berfungsi sebagai acuan sepanjang proses kreatif (Freeman et al., 2017).

Sebagai kesimpulan, kemampuan untuk membuat papan suasana yang efektif sangat erat kaitannya dengan pencapaian hasil desain berkualitas tinggi dalam dunia mode. Papan suasana tidak hanya merangsang kreativitas individu melalui keterlibatan emosional tetapi juga mendorong kolaborasi dan komunikasi di dalam tim desain. Dengan demikian, papan suasana adalah alat yang sangat berharga bagi desainer yang ingin menerjemahkan visi mereka menjadi karya mode yang nyata.

Di Indonesia, pendidikan mahasiswa semakin berkembang sebagai bagian dari upaya mencetak tenaga kreatif yang kompeten. Salah satu institusi yang berfokus pada pendidikan vokasi di bidang ini adalah AKS AKK Yogyakarta. Sebagai perguruan tinggi vokasi, AKS AKK memiliki peran penting dalam memberikan keterampilan yang relevan dan aplikatif kepada mahasiswa. Dalam konteks ini, kemampuan mahasiswa untuk membuat *mood board* dianggap esensial karena menjadi fondasi bagi proses mahasiswa yang lebih besar.

Namun, penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan yang memadai dalam menyusun *mood board*. Sebagian mahasiswa menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan elemen-elemen visual secara kohesif, yang akhirnya memengaruhi kualitas desain mereka. Penelitian yang dilakukan oleh *StudioBinder* (2022) menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman dan keterampilan

dalam menggunakan *mood board* dapat menghambat eksplorasi kreatif mahasiswa.

Meskipun manfaat *mood board* telah banyak diakui, tantangan tetap ada dalam penerapannya di lingkungan pendidikan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pelatihan yang terstruktur dalam pembuatan *mood board*. Sebagian besar mahasiswa tidak memahami bagaimana cara memilih elemen visual yang relevan atau bagaimana menyusunnya menjadi sebuah narasi yang kohesif. Selain itu, beberapa mahasiswa juga merasa kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak digital yang sering digunakan untuk membuat *mood board* modern.

Studi yang dilakukan pada tahun 2022-2023 juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang kurang familiar dengan elemen-elemen desain visual, seperti warna, tekstur, dan pola, cenderung menghasilkan *mood board* yang tidak terarah. Hal ini memengaruhi kemampuan mereka untuk menggambar mahasiswa yang berkualitas. Berdasarkan tantangan dan peluang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam membuat *mood board* berpengaruh terhadap prestasi mereka dalam menggambar mahasiswa di AKS AKK Yogyakarta. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang praktis untuk meningkatkan efektivitas pengajaran *mood board* di institusi pendidikan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen murni (*true experimental design*). Desain yang dipilih adalah *Pretest-Posttest Group Design*, di mana satu kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan mood board dalam pembelajaran menggambar mahasiswa. Sebelum dan sesudah perlakuan,

mahasiswa diberikan tes untuk mengukur perubahan prestasi mereka.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Desain Busana di Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta pada tahun akademik yang bersangkutan. Sampel diambil menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas kemampuan awal mahasiswa berjumlah 40 mahasiswa dalam menggambar mahasiswa. Satu kelas dipilih secara acak untuk dijadikan kelompok eksperimen, yang akan menggunakan mood board dalam pembelajaran menggambar mahasiswa.

Karakteristik sampel yaitu mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mahasiswa. Mahasiswa dengan kemampuan awal menggambar mahasiswa yang setara, yang dibuktikan melalui hasil pretest.

Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X): Penggunaan mood board dalam pembelajaran menggambar mahasiswa. Variabel Terikat (Y): Prestasi mahasiswa dalam menggambar mahasiswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan berikut:

Tahap persiapan dilakukan penyusunan instrumen penelitian, yaitu rubrik penilaian menggambar mahasiswa berbasis indikator kompetensi. Validasi instrumen oleh pakar bidang tata busana dan pendidikan. Pelaksanaan pretest untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa.

Tahap perlakuan (intervensi) yaitu kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran berbasis mood board. Mahasiswa diarahkan untuk membuat mood board sebagai referensi dan inspirasi dalam menggambar mahasiswa. Pembelajaran berlangsung selama empat

kali pertemuan, dengan setiap pertemuan berfokus pada satu tahap dalam pembuatan mood board dan penerapannya ke mahasiswa.

Tahap posttest yaitu setelah perlakuan, dilakukan tes akhir (posttest) untuk mengukur prestasi mahasiswa.

Tahap analisis data yaitu data dari hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik yang relevan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

Tes prestasi menggambar mahasiswa yaitu tes ini dirancang untuk mengukur tingkat pencapaian mahasiswa dalam menggambar mahasiswa berdasarkan kriteria yaitu komposisi dan kesesuaian elemen desain, Kreativitas dalam menggunakan mood board sebagai inspirasi, detail dan ketepatan teknis dalam desain.

Rubrik penilaian yaitu dibuat berdasarkan indikator pencapaian kompetensi menggambar mahasiswa yang relevan.

Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi (content validity) melalui pendapat pakar dan triangulasi dengan referensi literatur. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Cronbach’s Alpha, dengan nilai >0.7 dianggap reliabel.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas, Uji ini digunakan untuk memastikan bahwa data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk dapat digunakan.

Uji Hipotesis, Uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen, guna menentukan efektivitas penggunaan mood board dalam meningkatkan prestasi menggambar mahasiswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis Deskriptif

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

	Pre-test	Post-test
N	Valid	40
	Missing	0
Mean	77.8000	82.9750
Median	78.0000	84.0000
Mode	78.00 ^a	85.00
Std. Deviation	3.94319	3.37021
Variance	15.549	11.358
Minimum	70.00	75.00
Maximum	88.00	88.00
Sum	3112.00	3319.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Mood Board	.145	40	.033	.947	40	.061

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table diatas data pre-test diperoleh nilai Asymp Sig.2 tailed Shapiro wilk sebesar 0,066 >0,005, Hasil tersebut Uji Hipotesis

menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Paired T-Test

t-test	df	Sig.
-17,04	39	0,000

Berdasarkan tabel hasil perhitungan statistika diperoleh nilai t hitung 17,04. Nilai t tabel dilihat dari tabel distribut diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,000,<0,05, sehingga hasil uji hipotesis ini dinyakatan bahwa kemampuan membuat mood board dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa Program Studi fashion desain AKS-AKK Yogyakarta.

Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yaitu bahwa penggunaan mood board memiliki dampak nyata pada peningkatan prestasi belajar. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Taylor (2012), yang menunjukkan bahwa mood board membantu mahasiswa menyusun ide secara visual, sehingga mempermudah mereka untuk mengaplikasikan konsep abstrak menjadi karya desain nyata. Taylor juga menekankan bahwa mood board efektif dalam membangun hubungan antar elemen desain seperti warna, tekstur, dan pola (Lor, 2017).

Temuan ini juga diperkuat oleh Wilkinson dan Taskiran (2020), yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap elemen-elemen teknis dan

kreatif dalam desain. Dengan demikian, hasil penelitian ini relevan dengan literatur yang menegaskan pentingnya alat bantu visual dalam pembelajaran berbasis desain (Fein et al., 2021).

Mood board berfungsi sebagai alat yang membantu mahasiswa memvisualisasikan dan mengelola ide-ide kreatif mereka. Dalam penelitian ini, mahasiswa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan dibandingkan sebelum perlakuan, sebagaimana tercermin dalam hasil posttest mereka. Hal ini sesuai dengan studi oleh Widiastuti (2018), yang menyebutkan bahwa mood board memberikan panduan visual bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dalam format yang terstruktur dan terarah.

Lebih jauh lagi, studi oleh Brown (2015) menemukan bahwa mood board meningkatkan kemampuan siswa untuk mengeksplorasi berbagai kombinasi elemen desain. Ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana mahasiswa yang menggunakan mood board mampu menciptakan desain yang lebih inovatif dan

kompleks dibandingkan dengan metode konvensional (Panke, 2019).

Nilai t-hitung yang sangat besar (17,04) menunjukkan bahwa pengaruh mood board terhadap prestasi belajar sangat signifikan. Hal ini didukung oleh penelitian Creswell (2014), yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis visual, seperti mood board, mampu mempercepat proses internalisasi konsep dalam diri siswa. Penelitian Creswell menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu visual meningkatkan efektivitas pembelajaran hingga 30% dibandingkan metode konvensional (Creswell & Creswell, 2018).

Selain itu, Arikunto mencatat bahwa alat bantu pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan mood board memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap elemen-elemen desain busana, yang tercermin dalam prestasi mereka (Arikunto, 2019).

Mood board membantu mahasiswa menyusun dan memahami konsep desain secara lebih sistematis. Dalam penelitian ini, mahasiswa kelompok eksperimen mampu menerjemahkan konsep abstrak menjadi desain konkret yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan. Temuan ini relevan dengan penelitian oleh Hidayat (2017), yang menunjukkan bahwa mood board membantu siswa dalam merancang karya seni dengan lebih terfokus dan terarah.

Menurut Wilkinson dan Taskiran (2020), mood board juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi hubungan antar elemen desain seperti harmoni, proporsi, dan keseimbangan. Dalam penelitian ini, mahasiswa yang menggunakan mood board menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam desain mereka. Dengan demikian, mood board tidak hanya membantu dalam

pengorganisasian ide, tetapi juga memperkuat pemahaman teknis siswa terhadap prinsip-prinsip desain.

Mood board memungkinkan mahasiswa untuk menyusun dan mengelompokkan ide-ide mereka secara lebih terstruktur. Dalam proses kreatif, mahasiswa sering kali dihadapkan pada banyak pilihan yang tidak terorganisasi, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk membuat keputusan desain. Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan mood board lebih mampu mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan untuk tema desain mereka.

Studi oleh Brown (2015) mengonfirmasi bahwa mood board membantu siswa menyaring ide-ide mereka dan fokus pada elemen yang paling penting. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Sugiyono (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan alat bantu visual seperti mood board meningkatkan kemampuan siswa untuk memprioritaskan dan mengelola ide mereka dengan lebih baik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan mood board berkontribusi pada peningkatan kreativitas mahasiswa, yang berdampak langsung pada prestasi belajar mereka. Mahasiswa yang menggunakan mood board menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menggabungkan elemen desain yang inovatif dan harmonis. Temuan ini sesuai dengan penelitian oleh Taylor (2012), yang menunjukkan bahwa kreativitas adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan belajar di bidang desain.

Selain itu, penelitian oleh Hidayat (2017) menemukan bahwa pembelajaran berbasis mood board memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kreatif dan terorganisasi. Dalam penelitian ini, mahasiswa yang menggunakan mood board menghasilkan desain dengan tingkat inovasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran desain busana di AKS-AKK Yogyakarta. Penggunaan mood board dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis visual. Selain meningkatkan prestasi belajar, mood board juga membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja, seperti kemampuan visualisasi, analisis, dan pengorganisasian ide.

Studi oleh Creswell (2014) menunjukkan bahwa integrasi alat bantu visual dalam kurikulum tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tantangan profesional di industri desain. Dengan demikian, institusi pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan mood board sebagai alat pembelajaran utama dalam program studi Desain Busana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh nilai t-hitung sebesar 17,04 dengan nilai probabilitas sebesar 0,000 (<0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan membuat mood board terhadap prestasi belajar mahasiswa Program Studi Fashion Desain AKS-AKK Yogyakarta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membuat mood board memiliki kontribusi yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Saran

Integrasi Mood Board dalam Kurikulum

Institusi pendidikan, khususnya Program Studi Fashion Desain AKS-AKK Yogyakarta, disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan mood board ke dalam kurikulum sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran. Penggunaan mood board dapat dimasukkan ke dalam mata kuliah desain atau kreativitas untuk

membantu mahasiswa mengembangkan ide-ide kreatif secara lebih terstruktur dan terarah.

Pelatihan dan Pendampingan

Dosen dan tenaga pengajar disarankan untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang cara membuat dan menggunakan mood board secara efektif. Hal ini mencakup teknik memilih elemen desain yang relevan, menyusun ide visual, dan mengintegrasikan konsep-konsep desain dalam mood board.

Penggunaan dalam Proyek Praktik

Mood board dapat digunakan secara rutin dalam tugas-tugas proyek atau ujian praktik untuk membantu mahasiswa memvisualisasikan konsep desain mereka. Pendekatan ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengelola dan mengaplikasikan ide kreatif ke dalam karya nyata.

Pengembangan Kreativitas dan Inovasi

Penggunaan mood board sebaiknya diarahkan untuk mendorong mahasiswa mengeksplorasi elemen desain yang lebih inovatif dan kompleks. Institusi dapat memberikan tantangan desain yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, seperti eksplorasi tema unik atau kombinasi elemen desain yang tidak konvensional.

Evaluasi Berbasis Visual

Metode evaluasi pembelajaran dapat dikembangkan dengan memasukkan penilaian berbasis visual yang melibatkan mood board. Hal ini tidak hanya membantu mengukur pemahaman teknis mahasiswa, tetapi juga kemampuan mereka dalam memadukan elemen-elemen desain.

Penggunaan untuk Peningkatan Profesionalisme

Mengingat pentingnya mood board dalam industri desain, institusi pendidikan disarankan untuk membekali mahasiswa

dengan keterampilan menggunakan mood board dalam konteks profesional. Hal ini akan membantu mahasiswa mempersiapkan diri untuk tantangan industri, seperti presentasi konsep kepada klien atau kolaborasi dengan tim desain.

Penelitian Lanjutan

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh mood board terhadap aspek pembelajaran lain, seperti kemampuan problem-solving, kolaborasi, atau manajemen waktu. Penelitian juga dapat diperluas ke program studi lain yang berbasis desain untuk melihat efektivitas mood board dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Metodologi Penelitian, Suatu Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=s4ViswEACAAJ>
- Endrissat, N., Islam, G., & Noppeney, C. (2016). Visual Organizing: Balancing Coordination and Creative Freedom via Mood Boards. *Journal of Business Research*. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.004>
- Fein, E. C., Gilmour, J., Machin, T., & Hendry, L. (2021). *Statistics for Research Students*. 109. <https://usq.pressbooks.pub/statisticsforresearchstudents/>
- Freeman, C., Marcketti, S. B., & Karpova, E. (2017). Creativity of Images: Using Digital Consensual Assessment to Evaluate Mood Boards. *Fashion and Textiles*. <https://doi.org/10.1186/s40691-017-0102-4>
- Han, W., Feng, X., Mi, Z., Peng, K., & Zhang, D. (2019). Mood States and Everyday Creativity: Employing an Experience Sampling Method and a Day Reconstruction Method. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01698>
- Koch, J., Taffin, N., Beaudouin-Lafon, M., Laine, M., Lucero, A., & Mackay, W. E. (2020). ImageSense: An Intelligent Collaborative Ideation Tool to Support Diverse Human-Computer Partnerships. *Proceedings of the Acm on Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1145/3392850>
- Lor, R. (2017). *Design Thinking in Education: A Critical Review of Literature*.
- Panke, S. (2019). Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges. *Open Education Studies, 1*, 281–306. <https://doi.org/10.1515/edu-2019-0022>
- Spawforth-Jones, S. (2021). Utilising Mood Boards as an Image Elicitation Tool in Qualitative Research. *Sociological Research Online*. <https://doi.org/10.1177/1360780421993486>
- To, M. L., Fisher, C. D., Ashkanasy, N. M., & Rowe, P. A. (2012). Within-Person Relationships Between Mood and Creativity. *Journal of Applied Psychology*. <https://doi.org/10.1037/a0026097>
- Yefet, M., & Glicksohn, J. (2020). Examining the Influence of Mood on the Bright Side and the Dark Side of Creativity. *The Journal of Creative Behavior*. <https://doi.org/10.1002/jocb.454>