

GREEN FASHION IDENTIK DENGAN PAPERLESS

Wuri Esti Eryani¹⁾, dan Setya Chendra Wibawa²⁾

¹⁾ Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾ Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: wurieryani@mhs.unesa.ac.id¹⁾, setyachendra@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK — Usaha yang dapat dilangsungkan sebagai kegiatan menekan pemakaian kertas pada kegiatan pembelajaran yaitu dengan penggunaan media aplikasi berupa glide apps. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui pengembangan aplikasi glide apps (2) Kelayakan media aplikasi glide apps pada pembelajaran kompetensi membuat sulam pita. Pada penelitian kali ini model yang digunakan adalah pengembangan AADIE yaitu (Analysis Design Development Implementation Evaluations) dan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan cara mengumpulkan data menggunakan instrumen berbentuk angket validasi kepada 3 orang validator materi dan 3 orang validator media, validasi media aplikasi ini mengacu pada 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan juga aspek komunikasi visual dan menggunakan perhitungan dengan cara membagi jumlah hasil total dengan hasil maksimal kemudian dikali 100%. Hasil dari validasi dari validator materi mendapatkan hasil presentase sebanyak 85,33% termasuk dalam kualifikasi sangat baik sedangkan hasil validasi pada validator media pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapat 96,29% dengan kualifikasi sangat baik dan pada aspek komunikasi visual mendapatkan hasil 94,87% yaitu masuk pada kualifikasi sangat baik pula. kesimpulan dari perhitungan validasi oleh validator materi dan validator media tersebut mendapatkan hasil presentase yang didapatkan dari semua aspek penilaian berada pada presentase 81%-100% dengan kualifikasi sangat baik kemudian didapatkan kesimpulan bahwa media aplikasi yang dikembangkan tersebut dapat dinyatakan valid sehingga dapat dipergunakan sebagai media pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: glide apps, green fashion, media aplikasi, paperless, sulam pita

I. PENDAHULUAN

Industri fashion global mengalami perkembangan yang sangat cepat terutama pada area fast fashion. Fast fashion adalah sebutan untuk perkembangan gaya busana yang sangat cepat berganti dengan dibantu oleh merek produk ternama dengan harga yang sangat terjangkau dan kualitas bahan dan jahitan standar. Perkembangan fast fashion menyebabkan beberapa pengaruh negatif seperti gaya hidup berlebihan masyarakat meningkat. Selain itu

pengaruh fast fashion terhadap lingkungan yaitu memberikan tambahan sampah dalam bidang fashion yang cukup besar dan membutuhkan waktu penguraian yang cukup lama sehingga dapat menyebabkan dampak negatif terhadap lingkungan (Diah, 2017).

Perhatian terhadap lingkungan adalah hal yang melatarbelakangi kesadaran seseorang atas lingkungan yang ada di sekitarnya. Pemahaman tersebut dapat berupa pengupayakan kegiatan untuk mencintai lingkungan, menjaga kebersihan, dengan lebih bijak lagi dalam memanfaatkan dan mengelolah semua hal yang ada di lingkungan dengan cara memulai kegiatan go green dan pada bidang busana kita bias memulai dengan green fashion (Rasyid, 2020).

Green fashion atau biasa juga disebut fashion sustainability berarti kemampuan untuk berlanjut. Secara kalimat berarti meminimalkan hal-hal yang dapat merugikan lingkungan, serta mempunyai dampak positif terhadap manusia dan populasi terkait (Rahayu, 2020). Penerapan metode zero waste adalah sebuah proses dalam pembuatan busana dengan cara meminimalisir sampah fashion dan mendaur ulang sampah tersebut. Selain itu dapat dimanfaatkan kedalam barang jadi lainnya. Berdasarkan pembahasan mengenai limbah pada industri tekstil dan fashion, zero waste fashion adalah konsep berkelanjutan dan sebuah terobosan yang dapat membantu dalam permasalahan tersebut. Pada bidang fashion education dapat di mulai dengan menggunakan paperless sebagai salah satu alternatif permasalahan tersebut (Nailil, 2021).

Peperless adalah upaya untuk mengurangi pemakaian kertas. Konsep ini yaitu merupakan sebuah hasil dari pemikiran yang keluar dari akibat majunya teknologi informasi dan komputer dan juga sebuah jalan keluar penggunaan firlling cabinet untuk tempat penyimpanan arsip dan pekerjaan yang menggunakan waktu terlalu lama (Feisal, 2019). Perwujudan meminimalisir penggunaan kertas dalam bidang busana ini yaitu pemakaian media pembelajaran berupa aplikasi sebagai

media kegiatan belajar mengajar dalam bidang busana.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan sehingga terjadinya kegiatan belajar pada peserta didik atau siswa (Aqib dan zainal, 2013). Pemakaian media yang tepat akan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran (Asyhara dan yanda, 2013). Dapat diketahui media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber dan dapat dipahami atau dimengerti, kemudian menjadi kegiatan belajar mengajar dimana penerimannya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif. Media pembelajaran bisa berupa fragmen, video, audio, aplikasi dll (Fauzia, 2019).

Aplikasi seluler atau *mobile apps* adalah program yang dimuat dan dapat digunakan kapan saja dan dimanamana (Aryuziyanti, 2021). Ada berbagai macam aplikasi yang bisa diunduh secara umum dan pemakaiannya efektif dan cukup mudah digunakan. Diantaranya *glide apps* penggunaannya cukup mendaftarkan dengan email. *glide apps* ialah sebuah aplikasi yang cukup mudah dibuat dengan memakai *google sheet*. Adapun bagian yang tersedia pada aplikasi ini adalah tampilan data, unduhan dokumen, akses tautan ke situs web lain. Penayangan *video* dll. Komponen ini dapat dengan mudah dirancang sesuai kebutuhan kurikulum dimana template dikembangkan tanpa menggunakan sistem pengkodean (Winda, 2019). Untuk materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku, penelitian ini menggunakan aplikasi dengan materi sulam pita.

Sulaman pita adalah salah satu teknik menyulam yang sulamannya menggunakan pita sebagai bahan utamanya (Wahyupuspitowati, 2012). Sulam pita dapat juga diartikan keterampilan menjahit diatas benda (kain) yang menggunakan salah satu teknik dekoratif. Keterampilan ini merupakan teknik penghiasnya menggunakan pita sebagai bahan utama dan menggunakan berbagai jenis teknik tusuk hias, sehingga menjadi sebuah desain hiasan baru, seperti pada aplikasi baju, hiasan dinding, maupun lenan rumahtangga (Firyani, 2012).

Berdasarkan pada latar belakang di atas rumusan masalah yang keluar adalah bagaimana pengembangan media aplikasi *glide apps* dan kelayakan media aplikasi *glide app* sebagai media pembelajaran kompetensi membuat sulam pita. penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengembangan aplikasi *glide apps* dan kelayakan media aplikasi *glide apps* pada pembelajaran kompetensi membuat sulam pita. Kegiatan pembelajaran

dengan memanfaatkan media aplikasi *glide apps* pada kompetensi membuat sulam pita. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan juga untuk mengurangi penggunaan kertas dalam kegiatan pembelajaran dibidang busana maupun bidang lainnya.

Terdapat penelitian yang berkaitan yaitu berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pembuatan Pola Rok metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *addie*. Menggunakan analisis kevalidan media secara deskriptif adalah metode pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan validasi penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian oleh validator media pada aspek kelayakan materi mendapatkan hasil persentase nilai 82,5%. Persentase yang didapatkan termasuk pada interpretasi 81%-100% dan dapat dikatakan sangat baik. Sedangkan dari hasil validasi oleh validator media pada aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase nilai 85,2%. Hasil persentase tersebut termasuk pada interpretasi 81%-100% dan dapat dikatakan sangat baik, dan pada aspek komunikasi visual memperoleh persentase nilai 81,1%. Hasil persentase tersebut termasuk pada interpretasi 81%-100% dapat dikatakan sangat baik pula. Dengan hasil demikian media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan tersebut pada materi pembuatan pola rok yang dikembangkan ini valid dan bias digunakan sebagai kegiatan belajar (Dewi, 2021).

Hasil penelitian lain yang berjudul, Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Blus Bagi Siswa Kelas X Smk Keahlian Tata Busana. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menjelaskan proses pengembangan e-modul untuk siswa kelas x smk program keahlian tata busana, dan menjelaskan kelayakan e-modul untuk siswa kelas x smk keahlian tata busana pada mata pelajaran pembuatan pola blus. penelitian ini merupakan pengembangan model *addie*. Hasil dari penelitian ini menyatakan untuk proses penyusunan materi pengembangan e-modul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *microsoft word*, menggunakan *corel draw* pada pemembuat *cover*, dan *kvisoft flipbook maker* pada proses mengubah modul menjadi elektronik modul sehingga dapat dioperasikan menggunakan android dan komputer. Pada kelayakan e-modul pembuatan pola blus untuk siswa kelas x smk tata busana berada pada kategori sangat layak. Pada kelayakan media mendapatkan 82%, dan kelayakan materi 94% (Windi, 2020).

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas maka peneliti terdorong untuk menulis artikel ilmiah dengan

judul *green fashion* identik dengan *paperless* yang berfokus pada pengembangan media aplikasi *glide apps* dan kevalidan media aplikasi tersebut.

II. METODE

Pada penelitian ini jenis yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, dan model yang akan digunakan adalah AADIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluations*). ADDIE merupakan model yang biasanya digunakan untuk membangun perangkat kegiatan belajar mengajar yang bersifat interaktif menggunakan tahapan pembelajaran yang efektif, menarik dan efisien. namun pada penelitian ini tidak menggunakan tahapan implementasi dan hanya dilihat pada kelayakan validasi oleh 3 orang validator materi dan 3 orang validator media. (Pribadi dan Benny, 2009).

Digunakannya jenis penelitian tersebut untuk menganalisis pengembangan aplikasi *glide apps* yang dibuat setelah itu melakukan proses pengembangan dengan cara menilaikan pada ahli dibidangnya dan diimplementasikan pada siswa tata busana.



Gambar 1. Skema Model ADDIE
(Sumber : pribadi, 2009)

Pada gambar 1 dapat dijelaskan bahwa berikut tahapan-tahapan model ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Perkembangan dalam bidang fashion di Indonesia sangat pesat namun tidak diimbangi dengan masalah limbah yang mempengaruhi lingkungan. Begitu juga dalam pembelajaran pada bidang fashion untuk belajar masih konvensional yaitu menggunakan buku atau sumber belajar lain dalam format lembaran sehingga meninggalkan limbah kertas. sebagai pemecahan masalah tersebut peneliti melakukan pengembangan media

pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran pada materi membuat sulam pita dalam suatu produk sebagai perwujudan *paperless*.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini menjelaskan tentang rancangan bentuk media aplikasi yang akan dibuat yaitu meliputi judul maupun urutan materi pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan yang dilakukan adalah proses pembuatan media aplikasi yang sebelumnya telah dirancang.

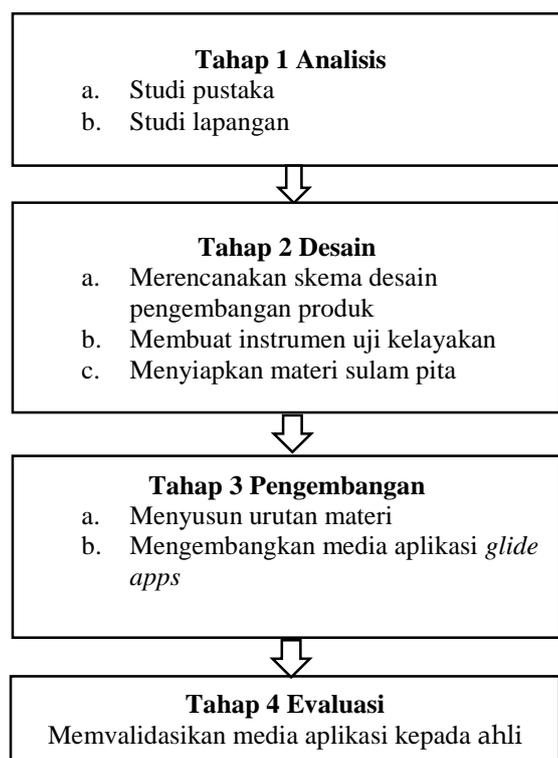
4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini media divalidasi oleh ahli media. Apabila terdapat kekurangan maka selanjutnya peneliti harus menindak lanjuti dengan memperbaiki desain yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini dilaksanakan guna memberikan nilai terhadap media aplikasi yang telah dikembangkan. Evaluasi dapat digunakan untuk menentukan kelanjutan penggunaan media aplikasi tersebut untuk pembelajaran.

Peneliti mengadaptasi langkah penelitian pengembangan tersebut menjadi 4 langkah. Langkah-langkah tersebut terdapat pada gambar pada bagan berikut.



Bagan 1. Pengembangan Media Pembelajaran
(Sumber : Pribadi, 2009)

Pada bagan 1 dapat dijelaskan bahwa urutan-urutan dalam pengembangan aplikasi *glide apps*. Proses pengumpulan data menggunakan instrument berbentuk angket validasi validator media. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif dari perhitungan yang didapatkan dengan membagi total hasil dengan hasil maksimal kemudian dikali 100%. Untuk penjelasannya dapat dilihat dalam rumus berikut.

$$Presentase\ validasi = \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 Skala Penilaian Validasi

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran aplikasi dan untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran aplikasi tersebut.

A. Hasil pengembangan aplikasi

1. Tampilan utama

Tampilan utama aplikasi ini berisi tentang pengertian dari sulam pita dan memiliki 7 menu yang terdapat pada bagian bawah aplikasi seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. menu utama aplikasi
(sumber : Eryani, 2021)

2. Tampilan ciri-ciri sulam pita

Materi ciri-ciri sulam pita akan muncul apabila pengguna memilih menu ke 2 pada bagian bawah aplikasi ini seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Menu ciri-ciri sulam pita
(sumber : Eryani, 2021)

3. Tampilan jenis-jenis sulam pita

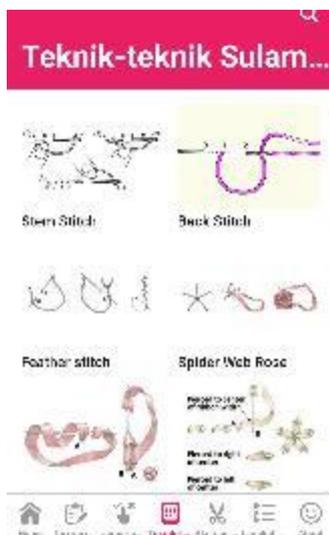
Materi jenis-jenis sulam pita akan muncul apabila pengguna memilih menu ke 3 pada bagian bawah aplikasi ini dan pengguna dapat seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. Menu jenis-jenis sulam pita (sumber : Eryani, 2021)

4. Tampilan teknik-teknik sulam pita

Materi teknik-teknik sulam pita akan muncul apabila pengguna memilih menu ke 4 pada bagian bawah aplikasi ini dan pengguna dapat membuka satu persatu dari teknik sulam yang ada di dalamnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 5. Menu teknik-teknik sulam pita (sumber : Eryani, 2021)

5. Tampilan Alat dan bahan pembuatan sulam pita

Materi alat dan bahan sulam pita akan muncul apabila pengguna memilih menu ke 5 pada bagian bawah aplikasi ini dan pengguna dapat membuka satu persatu

dari alat dan bahan yang ada di dalamnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 6. Menu alat dan bahan sulam pita (sumber : Eryani, 2021)

6. Tampilan Langkah-langkah pembuatan sulam pita

Materi langkah-langkah pembuatan sulam pita akan muncul apabila pengguna memilih menu ke 6 pada bagian bawah aplikasi ini dan pengguna dapat melihat video pembuatan sulam pita dalam suatu produk yang ada di dalamnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 7. Menu langkah-langkah pembuatan sulam pita (sumber : Eryani, 2021)

7. Tampilan about

Tampilan *about* akan muncul apabila pengguna memilih menu ke 7 pada bagian bawah aplikasi ini dan pada menu tersebut terdapat informasi tentang penyusun aplikasi tersebut seperti gambar berikut ini.



Gambar 8. Menu about (sumber : Eryani, 2021)

8. Tampilan Info

Tampilan info akan muncul apabila pengguna memilih ikon huruf (i) pada pojok kiri atas bagian menu utama dan pada menu ini berisi tentang informasi tentang link yang bisa dibagikan apabila ingin membuka aplikasi ini seperti gambar berikut ini.



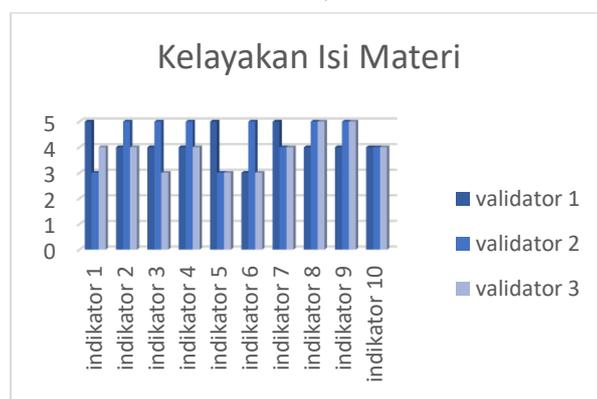
Gambar 9. Info (sumber : Eryani, 2021)

B. Hasil Data Validasi Media Pembelajaran

Dari validasi media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang validator materi dan 3 orang validator media. Aspek validasi materi yang dinilai yaitu kelayakan isi sedangkan aspek validasi media yang di nilai adalah aspek rekayasa perangkat lunak serta aspek komunikasi visual. Dari hasil validasi materi dan media yang dikembangkan bisa digambarkan dalam diagram berikut.

1. Presentase validasi materi sulam pita

$$\begin{aligned} \text{Presentase validasi} &= \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{128}{150} \times 100\% \\ &= 85,33\% \end{aligned}$$



Gambar 10 . Diagram Hasil validasi materi

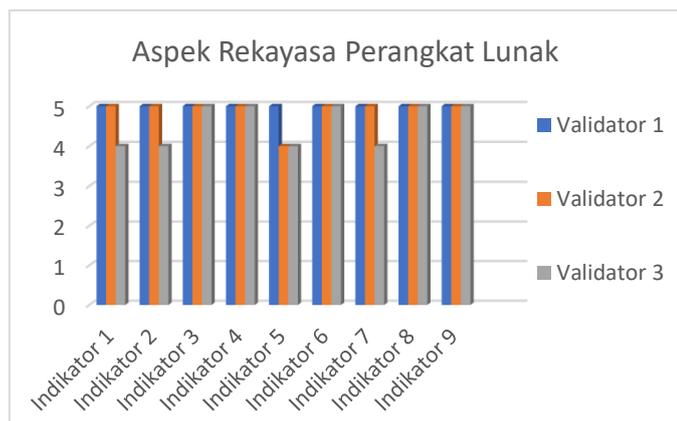
Pada gambar 10 tersebut dapat dilihat hasil dari validasi kelayakan isi materi pada aplikasi oleh 3 orang ahli materi sebagai berikut.

- Pada indikator 1 kesesuaian isi materi dalam aplikasi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran mendapat skor 5 oleh validator 1 yang berarti sangat setuju, skor 3 oleh validator 2 yang berarti ragu-ragu,, dan skor 4 oleh validator 3 yang berarti setuju.
- Pada indikator 2 ketepatan konsep pembuatan sulam pita ditinjau dari aspek keilmuan mendapat skor 4 oleh validator 1 dan 3 yang berarti sangat setuju dan skor 5 oleh validator 2 yang berarti setuju.
- Pada indikator 3 kejelasan topik dan materi pembelajaran mendapat skor 4 oleh validator 1 yang berarti setuju, skor 5 oleh validator 2 yang berarti sangat setuju, dan skor 3 oleh validator 3 yang berarti ragu-ragu.

- d. Pada indikator 4 keruntutan materi mendapat skor 4 oleh validator 1 dan 3 yang berarti setuju, dan skor 5 oleh validator 2 yang berarti sangat setuju.
- e. Pada indikator 5 cakupan keluasan materi sesuai kompetensi dasar mendapat skor 3 oleh validator 2 dan 3 yang berarti ragu-ragu, dan skor 5 oleh validator 1 yang berarti sangat setuju.
- f. Pada indikator 6 kesesuaian antara tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa SMK kelas IX mendapat skor 3 oleh validator 1 dan 3 yang berarti ragu-ragu, dan skor 5 oleh validator 2 yang berarti sangat setuju.
- g. Pada indikator 7 keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar mendapat skor 4 oleh validator 2 dan 3 yang berarti setuju, dan skor 5 oleh validator 1 yang berarti sangat setuju.
- h. Pada indikator 8 kejelasan contoh yang diberikan mendapat skor 5 oleh validator 2 dan 3 yang berarti sangat setuju, dan skor 4 oleh validator 1 yang berarti setuju.
- i. Pada indikator 9 ketepatan materi dan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar mendapat skor 5 oleh validator 2 dan 3 yang berarti sangat setuju, dan skor 4 oleh validator 1 yang berarti setuju.
- j. Pada indikator 10 muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disiapkan mendapat skor 4 oleh ketiga validator yang berarti setuju.

2. *Presentase validasi media aspek rekayasa perangkat lunak*

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase validasi} &= \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{130}{135} \times 100\% \\
 &= 96,29\%
 \end{aligned}$$



Gambar 11 . Diagram Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Validator Media

Pada gambar 11 tersebut dapat dilihat bahwa dari hasil validasi aspek rekayasa perangkat lunak oleh ahli media sebagai berikut.

- a. Pada indikator 1 aplikasi dapat diinstal dengan baik mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 2 berarti sangat setuju dan mendapat skor 4 oleh validator 3 berarti setuju.
- b. Pada indikator 2 petunjuk penggunaan jelas mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 2 berarti sangat setuju dan mendapat skor 4 oleh validator 3 berarti setuju.
- c. Pada indikator 3 aplikasi tidak berjalan lambat mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- d. Pada indikator 4 aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- e. Pada indikator 5 aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi smartphone android mendapat skor 5 oleh validator 1 berarti sangat setuju dan skor 4 pada validator 2 dan 3 berarti setuju.
- f. Pada Indikator 6 aplikasi mudah di jalankan mendapatkan skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat baik.
- g. Pada indikator 7 media pembelajaran membuat rasa ingin tahu semakin bertambah mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 2 yang berarti sangat setuju dan mendapat skor 4 oleh validator 3 yang berarti setuju.
- h. Pada indikator 8 media pembelajaran lebih inovatif mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- i. Pada indikator 9 pengoprasian sederhana mendapat skor 5 oleh ketiga validator berarti sangat setuju.

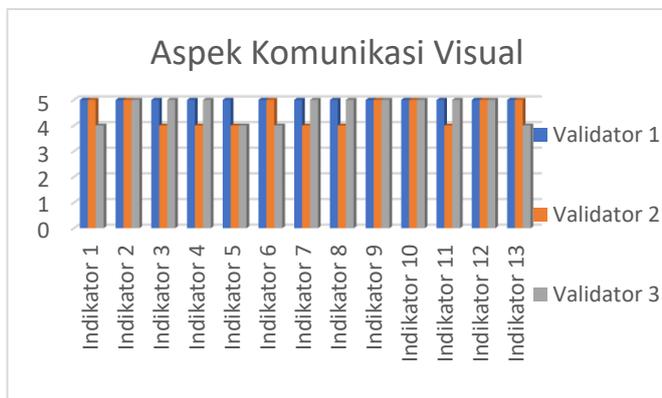
3. *Presentase validasi media aspek komunikasi visual*

Presentase validasi

$$= \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{185}{195} \times 100\%$$

$$= 94,87\%$$



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual Oleh Validator Media

Pada gambar 12 tersebut menunjukkan hasil dari validasi aspek komunikasi visual oleh validator media sebagai berikut.

- Pada indikator 1 penggunaan Bahasa yang komunikatif mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 2 berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 3 berarti setuju.
- Pada indikator 2 kreatif dalam menuangkan ide gagasan mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- Pada Indikator 3 penggunaan suara tidak mengganggu mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 3 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 2 yang berarti setuju.
- Pada indikator 4 suara yang digunakan sudah tepat mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 3 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 2 yang berarti setuju
- Pada indikator 5 suara yang digunakan menarik mendapat skor 5 oleh validator 1 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 2 dan 3 yang berarti setuju.
- Pada indikator 6 tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik mendapat skor 5 oleh validator 1

dan 2 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 3 yang berarti setuju.

- Pada indikator 7 teks yang ditampilkan pada layar smartphone terbaca jelas mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 3 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 2 yang berarti setuju.
- Pada indikator 8 warna sudah tepat mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 3 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 2 yang berarti setuju.
- Pada indikator 9 video yang digunakan menarik mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- Pada indikator 10 video yang digunakan sesuai mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- Pada indikator 11 tombol sederhana mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 3 yang berarti sangat setuju dan skor 4 oleh validator 2 yang berarti setuju.
- Pada indikator 12 tombol berfungsi dengan baik mendapat skor 5 oleh ketiga validator yang berarti sangat setuju.
- Pada indikator 13 penempatan tombol yang mudah dipahami mendapat skor 5 oleh validator 1 dan 2 yang berarti sangat setuju dan mendapat skor 4 oleh validator 3 yang berarti setuju.

C. *Pembahasan*

1. *Hasil pengembangan media pembelajaran*

Pada proses pengembangan media aplikasi *glide apps* ini dikembangkan sesuai dengan langkah dan tahapan model ADDIE yaitu meliputi lima langkah seperti.

a. *Analysis* (Analisis)

Pembelajaran pada bidang fashion untuk belajar masih konvensional yaitu menggunakan buku atau sumber belajar lain dalam format lembaran sehingga meninggalkan limbah kertas. sebagai pemecahan masalah tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran pada materi membuat sulam pita dalam suatu produk sebagai perwujudan paperless.

b. *Design* (Desain)

Tahap ini menjelaskan tentang rancangan bentuk media aplikasi yang akan dibuat yaitu meliputi judul maupun urutan materi pembelajaran.

c. *Pengembangan (Development)*

Pengembangan yang dilakukan adalah proses pembuatan media aplikasi yang sebelumnya telah dirancang.

d. *Implementation (impementasi)*

Pada tahap ini media di validasi oleh ahli media. Apabila terdapat kekurangan maka selanjutnya peneliti harus menindak lanjuti dengan memperbaiki desain yang dikembangkan.

e. *Evaluasi (Evaluation)*

Tahapan ini dilaksanakan guna memberikan nilai terhadap media aplikasi yang telah dikembangkan. Evaluasi dapat digunakan untuk menentukan kelanjutan penggunaan media aplikasi tersebut untuk pembelajaran.

2. *Kevalidan media pembelajaran aplikasi*

Hasil kevalidan dari media pembelajaran aplikasi dikatakan valid apabila memenuhi kriteria interpretasi skor yang berada pada 81%-100% dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan jika berada pada interval 0%-20% dengan kualifikasi buruk sekali media dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan.

Pada hasil perhitungan yang dilakukan dapat diketahui bahwa 3 validator dari ahli materi mendapat hasil presentase sebesar 85,33% pada kelayakan isi materi yang berarti memenuhi kualifikasi sangat baik. Sedangkan pada ahli media mendapatkan hasil presentase sebesar 96,29% pada aspek rekayasa perangkat lunak yang berarti memenuhi kualifikasi sangat baik dan pada aspek komunikasi visual mendapatkan hasil presentase sebanyak 94,87% dengan hasil kualifikasi sangat baik pula. Dari kedua skor presentase yang didapatkan pada semua aspek penilaian berada pada presentase 81%-100% dengan kualifikasi yang sangat baik sehingga dapat disimpulkan media aplikasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Hasil ini didukung oleh hasil beberapa penelitian sebelumnya yaitu berjudul Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Blus Bagi Siswa Kelas X Smk Keahlian Tata Busana. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menjelaskan proses pengembang e-modul untuk siswa

kelas x smk program keahlian tata busana, dan menjelaskan kelayakan e-modul untuk siswa kelas x smk keahlian tata busana pada mata pelajaran pembuatan pola blus. penelitian ini merupakan pengembangan model addie. Hasil dari penelitian ini menyatakan untuk proses penyusunan materi pengembangan e-modul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *microsoft word*, menggunakan *corel draw* pada pemembuat *cover*, dan *kvisoft flipbook maker* pada proses mengubah modul menjadi elektronik modul sehingga dapat dioperasikan menggunakan android dan komputer. Pada kelayakan e-modul pembuatan pola blus untuk siswa kelas x smk tata busana berada pada kategori sangat layak. Pada kelayakan media mendapatkan 82%, dan kelayakan materi 94%. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan aplikasi berbasis android tersebut menggunakan model pengembangan addie dan dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran aplikasi *glideapps* tersebut dapat dinyatakan valid sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel *green fashion* identik dengan *paperless*, adalah berikut :

A. *Simpulan*

1. Media pembelajaran aplikasi *glide apps* yang dibuat berdasarkan tahap pengembangan ADDIE tersebut berdasarkan hasil validasi oleh 3 orang validator materi dan 3 orang validator media dengan hasil kevalidan yang dapat diklasifikasikan dalam kategori valid dan bisa digunakan untuk media pembelajaran yang menarik, fleksibel dan praktis.

B. *Saran*

1. Media aplikasi *glide apps* tersebut diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bisa meminimalisir penggunaan kertas yang berlebihan pada kegiatan belajar mengajar khususnya pada bidang busana sehingga selain mengurangi sampah kertas juga dapat meminimalisir biaya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- [1] Aqib dan zainal. Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif), Bandung, Indonesia, 2013.
- [2] AsyhaRa dan yanda, Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran, Jakarta, Indonesia, 2012.
- [3] Wahyupuspitowati, Adikarya Sulam Indonesia, Jakarta, Indonesia, 2012.
- [4] Firyani, Jurusan Mahir Sulam Pita, Jakarta, Indonesia, 2012.
- [5] Pribadi dan Benny, Model Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta, Indonesia, 2009.
- Jurnal :*
- [6] Dian Fitrah Hervianti, dkk. (September 2017). Perancangan Busana Zero Waste Dengan Teknik Draping Pattern Making Pada Pola Kimono. Jurnal Seni Rupa. [Online], 5(3), Hal 277. Tersedia: [Http://Jurnal.Isbi.Ac](http://Jurnal.Isbi.Ac).
- [7] Rasyid Hardi Wirasasmita, dkk. (Desember 2020). Edukasi Zero Waste Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan teknologi. [Online], 1(2), Hal 35. Tersedia : [Http://E-Journal.Hamzahwadi.Ac.Id](http://E-Journal.Hamzahwadi.Ac.Id)
- [8] Rahayu Budhi Handayani, dkk. (November 2020). Estimasi Penggunaan Kertas Kegiatan Belajar Mengajar Di Universitas Islam Indonesia Dan Upaya Penerapan Paperless Office. [Online], 3(1), Hal 16. Tersedia : <http://Www.Trijurnal.Lemlit.Trisakti.Ac.Id>
- [9] Nailil Rusydiana. (Juli 2021). Studi Literatur Zero Waste Fashion Dan Relevansinya Pada Pembelajaran Di Smk Tata Busana. Jurnal Tata Busana. [Online], 10(2), Hal 64. Tersedia: <http://Ejournal.Unesa.Ac.Id>.
- [10] Feisal Farrhan Fazrian. (Desember 2019). Estimasi Penggunaan Kertas Kegiatan Belajar Mengajar Di Universitas Islam Indonesia Dan Upaya Penerapan Paperless Office. Jurnal Universitas Islam Indonesia. [Online], 3(1), Hal 70. Tersedia: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16710>.
- [11] Fauzia Herdiana, dkk. (Februari 2019). Penerapan Dan Pemanfaatan E – Office Sebagai Perwujudan Paperless Office. Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran. [Online], 3(1), Hal 70. Tersedia: <http://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id>.
- [12] Aryuziyanti Mohamad. (Maret 2021). Pembangunan Aplikasi Penilaian Projek Akhir Menggunakan ‘Google Sheet’ Dan ‘Glide Apps’. International Journal of Modern Education. [Online], 3(8), Hal 76. Tersedia; <http://Www.Ijmoe.Com>.
- [13] Winda Saputri. (September 2019). Peningkatan Hasil Belajar Pembuatan Hiasan Busana Melalui Penerapan Media Youtube Di SMK. [Online], 5(2). Hal 370-378. Tersedia; <https://core.ac.uk>.
- [14] Dewi Fatmawati. (Januari 2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pembuatan Pola Rok. Jurnal Tata Busana. [Online], 10(1). Hal 163. Tersedia; <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id>.
- [15] Winda Handayani. (November 2020). Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Blus Bagi Siswa Kelas X Smk Keahlian Tata Busana. Jurnal Tata Busana. [Online], 9(3). Hal 60. Tersedia: <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id>.