



Hilirisasi Hasil Penelitian Melalui Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pendampingan Gelar Karya Berbasis Pengetahuan Tekstil

Downstreaming Of Research Results Through The Use Of Android Applications In The Supervision Of Textile Knowledge-Based Work Degrees

Romadhona Chusna Tsani^{1*}, Mien Zyahratil Umami², Siti Maratus Solikah³

¹⁻³Akademi Kesejahteraan Sosial Ibu Kartini, Indonesia

*Penulis Korespondensi: romadhonachusna@gmail.com

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 14 Desember 2025;

Revisi: 11 Januari 2026;

Diterima: 10 Februari 2026;

Terbit: 13 Februari 2026;

Keywords: *Android-Based Application; Exhibition Mentoring; Fashion Design; Research Downstreaming; Textile Knowledge.*

Abstract: *The downstreaming of research results was carried out through the use of a textile-based Android application as a medium for supporting the exhibition work at Yasemi Vocational High School. This community service activity aims to improve students' understanding and skills in applying textile knowledge to the creation of quality and sustainable fashion products. The implementation method uses a learning-by-doing approach, which includes practical simulations, direct mentoring, and performance evaluation. The Android application is used to support the process of selecting textile materials, ensuring the suitability of materials to designs, and strengthening the principles of sustainability in the creation of fashion products. The results of the activity showed an increase in understanding of textile knowledge, material processing skills, and the quality of fashion products displayed in the exhibition work. The use of an Android application as a form of downstreaming research results has proven effective in supporting the assistance of textile-based exhibition work in vocational education. This initiative is also expected to become a model for the development of other vocational education, particularly in the field of sustainable fashion and textile design.*

Abstrak

Hilirisasi hasil penelitian dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi Android berbasis pengetahuan tekstil sebagai media pendampingan gelar karya di SMK Yasemi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan tekstil pada pembuatan produk busana yang berkualitas dan berkelanjutan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan learning by doing, yang mencakup simulasi praktik, pendampingan langsung, dan evaluasi kinerja. Aplikasi Android digunakan untuk mendukung proses pemilihan bahan tekstil, memastikan kesesuaian bahan dengan desain, serta menguatkan prinsip keberlanjutan dalam pembuatan produk busana. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pengetahuan tekstil, keterampilan pengolahan bahan, dan kualitas produk busana yang ditampilkan dalam gelar karya. Pemanfaatan aplikasi Android sebagai bentuk hilirisasi hasil penelitian terbukti efektif dalam mendukung pendampingan gelar karya berbasis pengetahuan tekstil pada pendidikan vokasi. Inisiatif ini juga diharapkan menjadi model bagi pengembangan pendidikan vokasi lainnya, khususnya dalam bidang desain busana dan tekstil yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Aplikasi Android; Desain Busana; Hilirisasi Penelitian; Pendampingan Gelar Karya; Pengetahuan Tekstil.

1. PENDAHULUAN

SMK Yasemi merupakan sekolah kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian di bidang busana dan berperan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang siap memasuki dunia kerja. Salah satu bentuk pembelajaran vokasi yang strategis adalah kegiatan gelar karya, yang berfungsi sebagai media untuk menampilkan capaian pembelajaran peserta didik secara komprehensif. Melalui gelar karya, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kemampuan menerapkan pengetahuan pendukung, khususnya pengetahuan tekstil, dalam produk busana yang dihasilkan.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan kendala dalam penerapan pengetahuan tekstil secara tepat. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memilih bahan tekstil yang sesuai dengan karakteristik desain, fungsi busana, serta prinsip keberlanjutan. Keterbatasan pemahaman mengenai sifat dan fungsi tekstil berdampak pada kualitas produk busana yang dihasilkan, baik dari aspek kenyamanan, daya tahan, maupun kerapian. Selain itu, pemahaman mengenai prinsip keberlanjutan dalam pemilihan dan penggunaan tekstil masih relatif terbatas, sehingga aspek ramah lingkungan dan efisiensi bahan belum sepenuhnya menjadi pertimbangan dalam proses produksi busana.

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri mengingat perkembangan industri fesyen saat ini semakin mengarah pada konsep sustainable fashion, yang menuntut penerapan prinsip ramah lingkungan, efisiensi sumber daya, serta tanggung jawab sosial. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran di SMK juga harus selaras dan mengedepankan konsep sustainability atau keberlanjutan. Hal ini juga selaras dengan (Design et al., 2013) bahwa metode pembelajaran dengan konsep berkelanjutan dapat memperkuat pemahaman bahwa capaian pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada keuntungan finansial, tetapi juga pada nilai keberlanjutan. Peserta didik dituntut tidak hanya mampu menghasilkan busana yang menarik secara estetis, tetapi juga memiliki kesadaran terhadap dampak lingkungan dari penggunaan bahan tekstil. Oleh karena itu, diperlukan upaya penguatan pengetahuan tekstil yang lebih aplikatif dan kontekstual agar kompetensi lulusan SMK selaras dengan kebutuhan dunia industri dan isu global.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya penguatan pembelajaran yang mudah diterapkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik SMK. Penguatan pengetahuan tekstil tidak hanya perlu disampaikan secara teoritis, tetapi juga melalui media yang praktis dan mudah diakses. Pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk membantu peserta didik memahami materi tekstil secara lebih kontekstual dan berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran dapat mendukung peningkatan kompetensi peserta didik .

Penelitian yang dilakukan oleh (Bedor et al., 2021) Memanfaatkan penerapan pembelajaran berbantuan teknologi serta penggunaan model konseptual dalam kurikulum pembelajaran untuk mengaitkan pembelajaran pada isu keberlanjutan.

Sebagai bentuk hilirisasi hasil penelitian, pemanfaatan aplikasi Android berbasis pengetahuan tekstil menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pendampingan gelar karya. Aplikasi ini dikembangkan dari hasil penelitian (Riset et al., 2026) Tahun 2025 yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Pengetahuan Tekstil Berbasis Aplikasi Android” dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mudah diakses, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Melalui aplikasi Android, peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai jenis dan karakteristik tekstil, kesesuaian bahan dengan desain busana, serta prinsip keberlanjutan secara lebih sistematis dan praktis. Penguatan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran juga sesuai dengan penelitian (Kurniawan, 2024) yang menggunakan aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pemintalan serat buatan

Dengan demikian, pendampingan gelar karya melalui pemanfaatan aplikasi Android sebagai bentuk hilirisasi hasil penelitian menjadi sangat urgen untuk dilaksanakan. Program ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, meningkatkan kualitas produk busana yang dihasilkan dalam gelar karya, serta menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya penerapan pengetahuan tekstil dan prinsip keberlanjutan dalam pembelajaran vokasi bidang busana.

2. METODE

Tahapan pelaksanaan dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini sesuai dengan yang pernyataan (Syahroni et al., 2020).

Tahap persiapan

Menurut (Yanuarto et al., n.d.) tahapan persiapan pengabdian mencakup proses penggalan kebutuhan peserta didik serta perancangan bentuk intervensi yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak SMK YASEMI untuk menyepakati jadwal, lokasi, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik terkait pengetahuan tekstil serta pemetaan permasalahan yang dihadapi dalam persiapan gelar karya. Selain itu, tim pengabdian menyusun materi pendampingan yang meliputi pengenalan jenis dan karakteristik tekstil, kesesuaian bahan dengan desain busana, serta prinsip dasar tekstil berkelanjutan. Penyusunan

instrumen evaluasi dan perangkat pendukung kegiatan juga dilakukan pada tahap ini.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yang dilaksanakan melalui beberapa aktivitas utama. Menurut (Profithasari, 2025) kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang menempatkan pelatihan dan pendampingan sebagai inti kegiatan, diawali dengan penyampaian materi praktik atau keterampilan. Pada pengabdian ini tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi pengetahuan tekstil berbantuan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android secara aplikatif, disertai contoh konkret yang relevan dengan produk busana yang akan ditampilkan dalam gelar karya. Selanjutnya dilakukan pendampingan langsung kepada peserta didik dalam proses pemilihan bahan tekstil, penyesuaian bahan dengan desain, serta teknik pengolahan tekstil agar sesuai dengan fungsi dan estetika busana. Pada tahap ini, peserta didik juga diarahkan untuk menerapkan prinsip keberlanjutan, seperti pemilihan bahan ramah lingkungan dan efisiensi penggunaan tekstil. Pendampingan dilakukan secara interaktif melalui diskusi, konsultasi, dan praktik langsung.

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

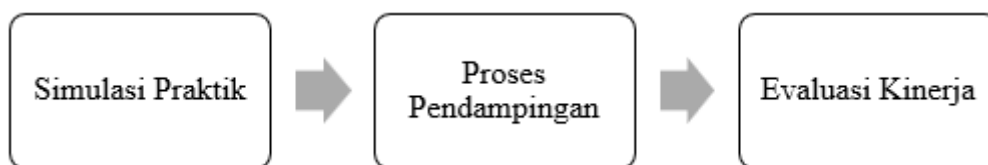
Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Menurut (Permatasari et al., 2023) Evaluasi hasil pelatihan dilaksanakan dengan menelaah hambatan pelaksanaan, respon peserta, serta dampak program yang dirasakan setelah kegiatan berlangsung sebagai indikator pencapaian tujuan. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai respons dan penerimaan terhadap materi juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nasution (Desain & Ramah, 2025). Evaluasi pada kegiatan ini meliputi penilaian terhadap hasil karya busana yang ditampilkan dalam gelar karya, baik dari aspek pemilihan bahan, kualitas produk, maupun penerapan prinsip keberlanjutan. Selain itu, dilakukan refleksi bersama peserta dan guru pendamping untuk memperoleh umpan balik terkait pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan rekomendasi tindak lanjut, serta sebagai bahan penyusunan laporan pengabdian kepada masyarakat.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan ini utama menggunakan pendekatan *learning-by-doing*, yaitu pembelajaran melalui pengalaman langsung yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan praktik keterampilan (Robani et al., 2021). Menurut (Skulmowski, 2024) Pendekatan *learning by doing* menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pelaksanaan aktivitas secara langsung sebagai bagian dari proses pembelajaran. *Learning by doing* juga merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan keterlibatan

langsung peserta dalam tugas-tugas praktis sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi bermakna dan lebih mudah diaplikasikan dalam konteks nyata (teori experiential learning) seperti pemilihan bahan tekstil, teknik pengolahan, hingga pengembangan produk busana yang berkualitas dan berkelanjutan.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMK dilaksanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran Pengetahuan Tekstil berbasis aplikasi Android sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep dasar tekstil secara sistematis dan aplikatif, sehingga dapat digunakan secara fleksibel oleh guru sebagai bahan ajar serta oleh siswa sebagai sumber belajar. Metode pengabdian learning by doing dengan berbantuan media juga telah dilaksanakan oleh (Mojo & Surabaya, 2022) yang menggunakan media modeul dalam pelaksanaan pengabdian, hasil akhir kegiatan ini menunjukkan dapat meningkatkan pemahaman dan kreatifitas masyarakat. Gambaran metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMK dijelaskan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 : Metode Pelaksanaan.

3. PEMBAHASAN

Simulasi Praktik

Simulasi praktik merupakan tahap awal dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dirancang untuk mengimplementasikan metode *learning by doing* berbantuan aplikasi android. Tahap ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menerapkan pengetahuan tekstil secara aplikatif pada produk busana yang akan ditampilkan dalam gelar karya. Simulasi praktik dilaksanakan melalui kegiatan identifikasi, analisis, dan pemilihan bahan tekstil yang sesuai dengan desain, fungsi, serta konsep keberlanjutan.

Pada tahap simulasi, peserta didik diperkenalkan pada berbagai jenis bahan tekstil yang umum digunakan dalam pembuatan busana, baik tekstil alami, buatan, maupun campuran. Peserta didik melakukan pengamatan langsung terhadap karakteristik bahan, meliputi jenis serat, struktur kain, tekstur, daya serap, kenyamanan, kekuatan, serta potensi penggunaan bahan dalam desain busana tertentu. Kegiatan ini dilengkapi dengan diskusi dan tanya jawab

untuk memperkuat pemahaman konseptual yang telah diperoleh sebelumnya.

Hasil simulasi praktik menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap karakteristik bahan tekstil. Peserta didik tidak lagi memilih bahan hanya berdasarkan aspek visual atau tren semata, tetapi mulai mempertimbangkan kesesuaian bahan dengan fungsi busana, kenyamanan pemakai, serta daya tahan produk. Selain itu, peserta didik mulai memahami pentingnya pemilihan bahan yang efisien dan ramah lingkungan sebagai bagian dari penerapan prinsip keberlanjutan dalam industri fesyen.

Simulasi praktik ini berperan penting dalam membangun dasar keterampilan teknis peserta didik sebelum memasuki tahap pendampingan intensif. Dengan adanya simulasi, peserta didik menjadi lebih percaya diri dan siap untuk mengaplikasikan pengetahuan tekstil pada proses pembuatan dan penyempurnaan produk busana gelar karya. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2. Simulasi Praktik.

Proses Pendampingan

Proses pendampingan merupakan tahap inti dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara langsung dan berkelanjutan oleh tim pengabdian kepada peserta didik. Pendampingan difokuskan pada penerapan pengetahuan tekstil dalam pengembangan produk busana, mulai dari tahap perencanaan desain, pemilihan bahan, hingga penyempurnaan hasil karya yang akan ditampilkan dalam gelar karya.

Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan arahan dan bimbingan secara individual maupun kelompok sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Pendampingan dilakukan melalui diskusi, konsultasi teknis, serta praktik langsung di mana peserta didik dapat mengajukan permasalahan yang dihadapi selama proses pembuatan busana. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan solusi yang tepat

berdasarkan prinsip pengetahuan tekstil dan keberlanjutan.

Pendampingan juga menekankan pada kesesuaian antara desain busana dengan karakteristik bahan yang digunakan. Peserta didik diarahkan untuk menyesuaikan teknik pengolahan tekstil dengan jenis bahan, seperti teknik pemotongan, penjahitan, dan penyelesaian akhir agar kualitas produk busana menjadi lebih optimal. Selain itu, peserta didik diberikan pemahaman mengenai efisiensi penggunaan bahan, pengurangan limbah tekstil, serta pemanfaatan sisa bahan sebagai upaya mendukung konsep fesyen berkelanjutan.

Hasil dari proses pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kualitas produk busana yang dihasilkan peserta didik. Produk busana yang ditampilkan dalam gelar karya tampak lebih rapi, fungsional, dan sesuai dengan karakteristik bahan. Peserta didik juga menunjukkan sikap lebih kritis dan bertanggung jawab dalam setiap keputusan pemilihan bahan dan teknik pengerjaan, yang mencerminkan peningkatan kompetensi vokasional mereka.

Evaluasi Kinerja

Evaluasi kinerja dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian serta tingkat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung terhadap proses dan hasil karya peserta didik, serta diskusi reflektif bersama peserta dan guru pendamping.

Aspek yang dievaluasi meliputi pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan tekstil, kemampuan dalam memilih bahan yang sesuai dengan desain dan fungsi busana, kualitas hasil produk busana, serta penerapan prinsip keberlanjutan. Selain itu, evaluasi juga mencakup sikap dan partisipasi peserta didik selama mengikuti kegiatan simulasi praktik dan pendampingan. Aspek penilaian dapat dijelaskan pada tabel 1 :

Tabel 1. Aspek Penilaian

Aspek Pengetahuan	
Indikator Penilaian	Hasil
1. Pemahaman jenis dan karakteristik bahan tekstil (serat, struktur kain, tekstur).	Hasil penilaian menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap pengetahuan tekstil. Sebagian besar peserta didik telah mampu mengidentifikasi jenis dan karakteristik bahan tekstil secara tepat serta menjelaskan kesesuaian bahan dengan desain dan fungsi busana. Peserta didik juga mulai memahami konsep tekstil berkelanjutan, meskipun masih diperlukan penguatan pada aspek analisis dampak lingkungan secara lebih mendalam.
2. Pemahaman kesesuaian bahan tekstil dengan fungsi dan desain busana.	
3. Pemahaman prinsip dasar kualitas tekstil (kenyamanan, daya tahan, dan perawatan).	
4. Pemahaman konsep tekstil berkelanjutan dan dampaknya terhadap lingkungan.	
5. Kemampuan menjelaskan alasan pemilihan bahan tekstil pada produk busana gelar karya.	

Aspek Keterampilan	
1. Ketepatan memilih bahan tekstil sesuai dengan desain busana.	Pada aspek keterampilan, peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengaplikasikan pengetahuan tekstil pada proses pembuatan busana. Pemilihan bahan menjadi lebih tepat dan sesuai dengan desain yang direncanakan. Teknik pengolahan bahan juga mengalami peningkatan, ditandai dengan hasil jahitan yang lebih rapi dan produk busana yang lebih fungsional. Secara umum, kualitas produk busana yang ditampilkan dalam gelar karya berada pada kategori baik dan layak dipresentasikan.
2. Kemampuan mengolah bahan tekstil sesuai karakteristiknya.	
3. Kerapian dan ketelitian dalam proses pembuatan busana.	
4. Kesesuaian teknik pengerjaan dengan jenis bahan tekstil.	
5. Kualitas hasil akhir produk busana yang ditampilkan dalam gelar karya.	
Aspek Sikap	
1. Keaktifan dan partisipasi dalam kegiatan simulasi dan pendampingan.	Hasil penilaian aspek sikap menunjukkan respon yang sangat positif. Peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusiasme selama mengikuti kegiatan pendampingan. Sikap disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok terlihat meningkat. Selain itu, peserta didik mulai menunjukkan kepedulian terhadap penggunaan bahan secara efisien dan upaya mengurangi limbah tekstil dalam proses pembuatan busana.
2. Kedisiplinan dalam mengikuti arahan dan jadwal kegiatan.	
3. Kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.	
4. Tanggung jawab terhadap proses dan hasil karya.	
5. Kepedulian terhadap penerapan prinsip keberlanjutan dan efisiensi bahan.	

Berdasarkan hasil evaluasi, Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan gelar karya berbasis pengetahuan tekstil mampu meningkatkan kompetensi peserta didik secara komprehensif. Peningkatan terlihat tidak hanya pada aspek pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga pada aspek sikap profesional yang mendukung kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja dan industri fesyen berkelanjutan. Peningkatan ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saefatu et al., 2025) yang menunjukan penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik,kognitif siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan media juga dapat meniptakan kegiatan belajar menjadi hidup, hal ini sesuai dengan penelitian (Novita et al., 2025) .Hasil Pendampingan gelar karya berbasis pengetahuan tekstil berbantuan aplikasi android dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3. Pendampingan gelar karya berbasis pengetahuan tekstil.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan gelar karya SMK YASEMI berbasis pengetahuan tekstil, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran Pengetahuan Tekstil berbasis aplikasi Android terbukti membantu proses pelaksanaan kegiatan secara lebih efektif, khususnya dalam memfasilitasi pemahaman materi tekstil secara mandiri, fleksibel, dan terstruktur, baik oleh guru maupun peserta didik.

Melalui tahapan simulasi praktik, proses pendampingan, dan evaluasi kinerja yang terintegrasi dengan penggunaan media pembelajaran digital, peserta didik memperoleh penguatan kompetensi secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media berbasis aplikasi Android berperan sebagai sumber belajar pendukung yang memperkaya pemahaman konsep dasar tekstil dan mempercepat proses penguasaan materi sebelum diaplikasikan dalam praktik pembuatan busana.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap karakteristik bahan tekstil serta kesesuaiannya dengan desain dan fungsi busana. Peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara lebih tepat dalam proses pembuatan produk busana yang berkualitas, rapi, dan fungsional. Selain itu, penerapan prinsip keberlanjutan mulai terlihat melalui pemilihan bahan yang lebih sesuai kebutuhan serta penggunaan tekstil yang lebih efisien dan bertanggung jawab.

Pendampingan yang dilakukan secara *learning by doing*, dan didukung oleh media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas produk busana yang ditampilkan dalam gelar karya. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam membentuk sikap

profesional peserta didik, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta kepedulian terhadap isu keberlanjutan dalam industri fesyen. Keberhasilan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Revolution, 2025), selain itu pembelajaran digital juga memberikan pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat menambah pengalaman belajar lebih mendalam (Lee & Pinar, 2022). Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mampu mendukung peningkatan kesiapan peserta didik SMK YASEMI dalam menghadapi tuntutan dunia kerja sekaligus menjawab perkembangan industri fesyen yang semakin mengarah pada praktik berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain kegiatan pendampingan gelar karya berbasis pengetahuan tekstil perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan kurikulum pembelajaran di SMK, sehingga pemahaman peserta didik dapat berkembang secara lebih mendalam dan konsisten, selain itu perlu adanya penguatan materi terkait tekstil berkelanjutan dan isu lingkungan dalam industri fesyen, agar peserta didik memiliki wawasan yang lebih luas dan relevan dengan kebutuhan dunia industri saat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Bedor, A., Puad, A., Najwa, F., & Bekri, M. (2021). Issues and Trends in Fashion Education for Sustainability. 2(1), 9-18. <https://doi.org/10.53797/ajvah.v2i1.2.2021>
- Desain, D., & Ramah, F. (2025). Digitalizing Green Fashion Design via Service-Learning to Empower Fashion SMEs. 5(2), 227-234. <https://doi.org/10.55537/j-ibm.v5i2.1369>
- Design, C. M. A., Co-author, O. K., & Apparel, M. L. A. L. (2013). A Case Study in Sustainability and Fashion Education : Adventures on the Green. 4(January).
- Kurniawan, F. (2024). Penerapan Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pemintalan Serat Buatan Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI TPSB SMK Texmaco Semarang. 2(6), 17-24. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i06.852>
- Lee, K. M., & Pinar, Y. (2022). Mentoring and Digital Learning to Enhance the Impact of Social Sciences. 14, 103-130. <https://doi.org/10.14658/pupj-ijse-2022-3-5>
- Mojo, K., & Surabaya, K. (2022). METHOD IN THE PROCESSING OF BUTTERFLY PEA FLOWERS IN. 2(2), 27-33.
- Novita, R., Khomarudin, A. N., Kyrani, D., Hikma, R. Z., Akbar, Y., Fadzilla, R., Azzahra, R., Studi, P., Rekayasa, T., Pertanian, P., Payakumbuh, N., Barat, S., Sarilamak, K., Lima, K., & Kota, P. (2025). INOVASI FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY. 5, 741-750. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i2.4914
- Permatasari, R., Praptawati, D., & Murtiningrum, A. (2023). Penguatan Kompetensi Cross Cultural Communication dan English for Tourism bagi Pokdarwis Perwira di Bandungan, Kabupaten Semarang. 5(2), 173-179. <https://doi.org/10.30659/ijocs.5.2.173-179>

- Profithasari, N. (2025). Smart Society : Community Service and Empowerment Journal Building Digital Skills among Elementary Educators: A Training Program on Interactive E-Module Development. 5(1), 83-92. <https://doi.org/10.58524/smartcommunity.v5i1.725>
- Revolution, F. (2025). Effectiveness of Android-based digital learning application on fashion revolution with the Glide apps platform. 01(01), 38-47.
- Riset, J., Seni, R., Media, D., Tsani, R. C., & Gunawan, M. W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pengetahuan Tekstil Berbasis Aplikasi Android dan memudahkan kinerja pihak tertentu . Pengembangan media pembelajaran menjadi bentuk pembelajaran agar selalu update dan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan baru yang Media Pembelajaran Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar , Media pembelajaran juga mempunyai peran strategis dan tidak dapat dipisahkan. 5(April). <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v5i1.8424>
- Robani, M. E., Rachim, F. A., & Febriani, A. (2021). Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE) METODE LEARNING BY DOING DALAM MENGOPTILALISASI KUALITAS BELAJAR SISWA. 1(1). <https://doi.org/10.26877/jie.v1i1.7961>
- Saefatu, I. D., Tamelab, M. F., & Lopo, R. J. K. (2025). I-Com : Indonesian Community Journal. 5(1), 408-417. <https://doi.org/10.70609/icom.v5i1.6429>
- Skulmowski, A. (2024). Learning by Doing or Doing Without Learning ? The Potentials and Challenges of Activity - Based Learning. Educational Psychology Review, 36(1), 1-26. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09869-y>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. 4, 170-178. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.28847>
- Yanuarto, W. N., Hapsari, I., & Zakaria, M. I. (n.d.). Strengthening 21st-Century Skills : A Community Service Initiative To Improve Computational , Critical , And Creative Thinking In Pre-Service Teachers In Malaysia. 359-365.