# MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* PADA SUB KOMPETENSI PEMANGKASAN RAMBUT TEKNIK *INCREASE LAYER*

**Linda Amelia**
Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
lindaamelia16050634072@mhs.unesa.ac.id

**Nia Kusstianti, S.Pd, M.Pd.**
Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
niakusstianti@unesa.ac.id

**Abstrak**

Ilmu teknologi telah mengalami banyak perkembangan dan perubahan diantaranya pembaruan ilmu teknologi *Augmented Reality* (AR) digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran augmented reality adalah media pembelajaran yang menambahkan realita nyata yang ada di dunia dengan objek virtual berupa 3 dimensi. Pemangkasan rambut teknik *increase l*ayer adalah pemangkasan rambut yang menggunakan sudut pengangkatan > 90º. Media pembelajaran augmented reality pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik increase layer dengan menambahkan objek virtual 3 dimensi yang seperti objek nyata (manekin) pada saat menerapkan pemangkasan rambut teknik increase layer. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui kualitas media serta kelayakan sebuah media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Jenis Penilitian ini merupakan penelitian *Pre Eksperimental* dengan desain penelitian *" The One-Shot Case Study Design".* Subyek penelitian ini 30 observer. Pengumpulan data peneltian ini dengan menggunakan intstrumen berupa kuisioner Teknik analisis data menggunakan rata-rata. Hasil kelayakan media pembelajaran *mempunyai* kategori nilai yang sangat layak dengan rata-rata nilai 3,43.

**Kata Kunci:** Media *Augmented Reality*, Pangkas Rambut, Teknik increase layer.

***Abstract***

*Technology has experienced many developments and changes including the renewal of augmented reality (AR) technology used as a learning media. Augmented reality learning media is a learning media that adds real reality in the world with 3 dimension virtual objects. Hair cutting increase layer technique is hair cutting that uses a angle> 90º. Augmented reality learning media in the sub-competency hair cutting techniques increase layer by add 3dimension virtual objects that are like real objects (mannequins) when applying hair cutting techniques to increase layer.The purpose of the research to know media quality and the appropriates of learning media augmented reality sub competence haircut technique increase layer. The type of reseach is pre-experiment with design "The One-Shot Case Study Design". The subject of the research 30 observer. The collecting data using by questionnaire. The analysis data using by average. The apprioates of learning media augmented reality has a very high value with an value of 3.43*

***Keywords** : Augmented Reality Media, Hair cutting, Technique increase layer*

**PENDAHULUAN**

Perubahan ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini yang telah menjadikan pendidikan berkembang dengan sangat pesat, banyak sekali pembaharuan yang telah dilakukan dengan harapan dapat mencapai suatu tujuan untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, perubahan tersebut juga dapat mendorong berkembangnya pada proses belajar mengajar atau pembelajaran dikelas menjadi lebih efektif dan lebih menarik yang bertjuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya yang telah dilakukan untuk dapat meningkatkan sebuah kualitas serta kuantitas pendidikan yaitu dengan menciptakan suasana belajar di kelas agar lebih efektif dan menarik dalam upaya tersebut maka sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik serta dapat dengan mudah dipahami.

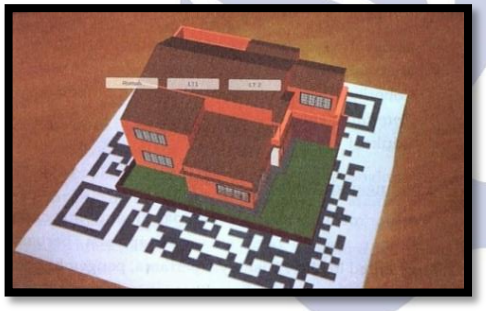
Media pembelajaran dianggap sebagai sarana yang sangat membantu didalam proses pembelajaran untuk pemahaman materi pembelajaran yang sedang diajarkan pada proses belajar mengajar yang sedang berlangsung, sehingga didalam proses belajar mengajar tersebut diharapkan untuk mempunyai media pembelajaran yang menarik, relevan dengan sebuah perkembangan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, dan juga harus relevan pada kompetensi yang akan diajarkan pada saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut dapat menjadikan proses belajar mengajar dikelas menjadi lebih optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan. Heinich, dkk (1985, dalam Rudy sumiharsono, 2017 : 9) Mengemukan pendapat bahwa media pembelajaran ialah sebuah perantara serta dapat membawa sebuah pesan maupun sebuah informasi yang mempunyai tujuan dari pembelajaran, sehingga media pembelajaran dapat berfungsi mempercepat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan serta pemanfaatan sebuah media pembelajaran yang sangat baik, tepat dan dapat memadai, sangat diharapkan mampu untuk merangsang pola pikiran, perhatian dan juga minat siswa, serta informasi pembelajaran yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas atau mudah dipahami.

Media pembelajaran yang saat ini sering diterapkan didunia pendidikan masih menerapkan media pembelajaran berupa buku, gambar dan *slide powerpoint* biasa. Media pembelajaran tersebut dapat diubah dan di inovasi menjadi sebuah media pembelajaran yang sangat inovatif dengan sebuah media pembelajaran virtual yang menggunakan teknologi yaitu *augmented reality*. Penerapan teknologi *augmented reality* didalam dunia pendidikan sangat sering digunakan. Menurut Mark Bilinghurst (2002, dalam jurnal *newhorizons.org*) Penelitian tentang *augmented reality* di bidang pendidikan pernah diteliti oleh beberapa peneliti di Amerika diantaranya Feiner tahun 1993 yang mengembangkan teknologi *augmented reality* dengan menggunakan bantuan komputer. Bilinghurst tahun 2001 juga meneliti tentang *augmented reality* yang dijadikan buku atau disebut *magic book*. Ohshima dkk tahun 1998 meneliti tentang penggunaan teknologi *augmented reality* dikolaborasikan dengan *game* klasik. Penerapan teknologi *augmented reality* didalam dunia pendidikan tersebut menunjukan bahwa dengan teknologi *augmented reality* tersebut seseorang dapat menjadi lebih interaktif dalam proses belajar mengajar, dunia pendidikan semakin berkembang dengan adanya teknologi ini karena teknologi dapat memunculkan pengalaman bentuk baru dalam dunia pendidikan teknologi *augmented reality* dapat sebagai sarana untuk transisi antara dunia nyata dan virtual.

Penelitian penggunaan teknologi *augmented reality* dalam pendidikan juga pernah dilakukan beberapa peneliti di Indonesia diantaranya, peneliti Reno Sanjaya tahun 2015 meneliti tentang penerapan *augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif di Politeknik Palcomtech Palembang. Peneliti Ilmawan Mustaqim tahun 2017 meneliti tentang pengembangan media pembelajaran *augmented reality* di Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti zwingly dkk pada tahun 2018 meneliti tentang penerapan *augmented reality* berbasis android untuk mengenalkan pakaian adat toun temboan di universitas sam ratu langi. Peneliti anang pramono dan martin tahun 2019

meneliti tentang pemanfaatan *augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan di Universitas 17 Agustus 1945. Penelitian penggunaan teknologi *augmented reality* tersebut dalam dunia pendidikan menunjukan bahwa dengan menggunakan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dapat lebih interaktif serta efektif, siswa lebih antusias dalam pembelajaran dikelas sehingga dengan itu dapat tercapai target belajar yang optimal, siswa dapat dengan mudah memahami sebuah materi pelajaran yang saat itu diajarkan pada saat proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan teknologi *augmented reality* dalam dunia pendidikan di Indonesia masih belum banyak digunakan terutama dibidang Tata Kecantikan belum menggunakan dan memanfaatkan sebuah teknologi *augmented reality* yang dijadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.

Menurut Ronald T Azuma (dalam, Budi Arifitama, 2017:1) *Augmented Reality* adalah teknologi variasi *virtual reality* yang dikembangkan dan dalam penggunaanya pengguna atau *user* dapat dengan langsung merasakan sensasi seperti masuk ke dalam sebuah aplikasi, tetapi teknologi *Augmented Reality* dapat menambahkan sebuah dunia nyata dengan unsur objek dunia maya atau objek *virtual*.



**Gambar 2 *Augmented Reality***
**Sumber : Budi Arifitama 2017:3**

*Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang menambahkan realita nyata yang ada di dunia dengan objek virtual atau maya berupa 3 dimensi yang menjadikan dunia nyata dan dunia 3 dimensi menyatu seolah tidak ada pembatas antara dunia nyata dan dunia 3 dimensi (Budi Ariftama, 2017:3). Teknologi *augmented reality* tergolong dalam media pembelajaran 3 dimensi yang merupakan tiruan dari bentuk asli suatu benda.

**Gambar 1 Media Pembelajaran *Augmented Reality***
**Sumber : Budi Arifitama 2017:7**

Mekanisme cara kerja teknologi *augmented reality* adalah *user* atau pengguna menggunakan *smartphone* atau tablet yang telah di install aplikasi *augmented reality* dan dapat dijalankan. Kemudian *user* dan perangkat yang digunakan melakukan pengindaian *marker* yang sudah disediakan, kemudian objek *augmented reality* akan muncul dan dapat memungkinkan pengguna atau *user* untuk berinteraksi dengan objek *augmented reality*. Berikut ilustrasi mekanisme cara kerja *augmented reality* :

**Gambar 3 Cara kerja *augmented reality***
**Sumber : Budi Arifitama 2017:9**

Kelebihan penggunaan pada *augmented reality* adalah dapat memberikan informasi dengan mengimplementasikan benda atau objek dalam bentuk 3D yang mudah dipahami dan menjadikan lebih interaktif. Proses pembuatan *augmented reality* tidak memakan terlalu banyak biaya, mudah dalam pengoperasiannya atau penggunaannya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Kekurangan penggunaan pada *augmented reality* adalah perubahan pada sudut pandang sensitif apabila terjadi perubahan pada sudut pandang maka tidak dapat memunculkan augmented reality tersebut, membutuhkan kreativitas yang tinggi dan inovatif dalam pembuatannya, memori yang besar dalam pembuatannya karena akan menyimpan banyak marker sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

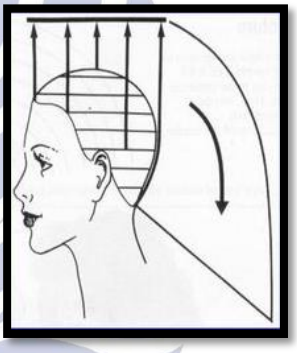
Bidang tata kecantikan mempunyai beberapa materi pembelajaran produktif yang diajarkan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru di Sekolah Menengah Kejuruan materi pembelajaran dibidang tata kecantikan yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup sulit merupakan materi pembelajaran pemangkasan rambut. Pemangkasan rambut memiliki beberapa teknik pemangkasan rambut diantaranya: teknik pemangkasan rambut *solid*, teknik pemangkasan rambut *graduation*, teknik pemangkasan rambut *uniform layer*, terknik pemangkasan rambut *increase layer*. Teknik pemangkasan rambut yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup sulit yaitu teknik pemangkasan rambut teknik *increase layer*, sehingga teknik pemangkasan rambut tersebut perlu sebuah media pembelajaran yang mudah dipahami agar proses pembelajaran lebih optimal.

Pengertian pemangkasan secara "Ethymologi" Menurut Rostamilis dkk (2008:297) Pemangkasan secara "Ethymologi" berasal dari kata "pangkas" yang artinya potong, sehingga pemangkasan dapat diartikann sebagai suatu tindakan untuk mengurangi atau memotong. Pengertian pemangkasan di dalam dunia kecantikan identik dengan pemangkasan rambut sehingga pengertian pemangkasan dalam dunia kecantikan dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk mengurangi atau memotong rambut.

Pemangkasan rambut ialah suatu tindakan yang dirasa sangat penting sekali di dalam penataan rambut. Pemangkasan rambut juga dapat diartikan sebagai tindakan dalam memotong atau mengurang panjang rambut semula menjadi panjang rambut diharapkan dan merubah model atau tatanan rambut semula menjadi model atau tatanan rambut yang baru sesuai dengan model atau tatanan rambut yang diinginkan dan trend model atau tatanan rambut pada saat itu.

Pemangkasan rambut teknik *increase l*ayer adalah pemangkasan rambut yang menggunakan sudut pengangkatan > 90º pada seluruh bagian kepala pada saat proses pemangkasan. Pemangkasan rambut *increase layer* memiliki teksture rambut pada pemukaan yang aktif yang bertrap atau bertingkat.

***Gam*bar 4 Struktur Pemangkasan *Increase Layer***
**Sumber : Ida prihantina 2016:52**



**Gambar 5 Pola Pemangkasan *Increase layer***
**Sumber : Octaverina & Biyan Yesi 2016:108**

Pemangkasan teknik increase layer dimulai dengan membuat partingan *center ear to ear*, proses pemangkasan rambutnya dimulai pada bagian atas yang dijadikan sebagai patokan untuk pemangkasan rambut dengan derajat pemangkasan 90º kemudian pada bagian belakang mengikuti patokan *blocking* sebelumnya dengan derajat pemangkasan 90º.

Berdasarkan uraian tersebut maka peniliti mempunyai gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat menjadikan lebih menarik serta kreatif, inovatif dibandingkan dengan media pembelajaran yang digunakan biasanya *power point* berupa tulisan dan gambar, media

pembelajaran tersebut ialah Media Pembelajaran yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang diterapkan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan materi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mudah dipahami dan dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif. Batasan masalah pada penelitian ini adalah Penelitian menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dibidang tata kecantikan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kualitas media dan kelayakan media pembelajaran *augmented reality* jika diterapkan dibidang kecantikan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*.

## METODE

Jenis Penilitian ini merupakan penelitian *Pre Eksperimental* dengan desain penelitian *" The One-Shot Case Study Design"* mengguanakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) diterapkan dibidang tata kecantikan yaitu sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*.

Metode pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan kegiatan observasi data tentang kualitas media pembelajaran dan observasi data tentang kelayakan media pembelajaran *augmented reality* yang diterapkan di bidang tata kecantikan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*.

Subyek penelitian ini 5 observer guru mata pelajaran pemangkasan rambut, 4 observer yaitu dosen ahli serta 21 mahasiswa tata rias yang telah lulus mata kuliah media pembelajaran dan mata kuliah pemangkasan rambut. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April – Mei 2020 yang bertempat di Sidoarjo. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan intstrumen berupa kuisioner tentang kelayakan media pembelajaran.

Prosedur penelitian pada penelitian ini yaitu, pertama peneliti melakukan observasi ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dibidang tata kecantikan dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran, Kedua peneliti menemukan sebuah permasalahan, ketiga peneliti mempunyai gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran, Keempat peneliti mulai membuat sebuah media pembelajaran, Kelima peneliti melakukan uji kualitas dan uji kelayakan pada media pembelajaran, Keenam peneliti menemukan hasil dari uji kualitas dan uji kelayakan media pembelajaran.

Teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini yaitu dengan teknik deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan media pembelajaran.

1. Analisis terhadap kualitas media pembelajaran. Menganalisis skor setiap aspek pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* yang diperoleh pada pengisian kuisioner yang di isi oleh responden dengan cara menggunakan perhitungan nilai rata-rata atau mean. Berikut merupakan teknik perhitungan nilai rata-rata atau mean berdasarkan pendapat Sudjana (2005:7)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma xi}{n}$$

Keterangan

$\bar{x}$ : Nilai rata-rata

Σx : Total skor tiap aspek

n : Jumlah observer

Kriteria Hasil Analisis Data sebagai berikut :

**Tabel 1 Kriteria Analisis kualitas media.**

| Nilai rata-rata | Keterangan |
|---|---|
| 3,26 – 4,00 | Sangat Baik |
| 2,51 - 3,25 | Baik |
| 1,76 – 2,50 | Cukup Baik |
| 1,00 – 1,75 | Tidak Baik |

**Sumber : Sudjana 2005**

UNESA Universitas Negeri Surabaya

2. Analisis Kelayakan media terhadap media pembelajaran *augmented reality* dibidang tata kecantikan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik increase layer.

Analisis ini diperoleh dari nilai rata-rata skor jawaban masing-masing responden dari 30 responden, dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{Rata{-}rata\ Skor\ Responden}{Jumlah\ Responden}$$

Kriteria Hasil Analisis Data sebagai berikut :

**Tabel 2 Kriteria Analisis Kelayakan Media.**

| Nilai rata-rata | Keterangan |
|---|---|
| 3,26 – 4,00 | Sangat Layak |
| 2,51 - 3,25 | Layak |
| 1,76 – 2,50 | Cukup Layak |
| 1,00 – 1,75 | Tidak Layak |

**Sumber : Riduwan, 2015**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pembuatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Sub Kompetensi Pemangkasan Rambut Teknik *Increase Layer*

1) Tampilan Logo bagian depan

**Gambar 6 Tampilan Logo Bagian depan**
**Sumber : Amelia, 2020**

2) Tampilan Playscreen

**Gambar 7 Tampilan Playscreen**
**Sumber : Amelia, 2020**

3) Tampilan Menu Utama

**Gambar 8 Tampilan Menu Utama**
**Sumber : Amelia, 2020**

4) Tampilan Menu Materi

**Gambar 9 Tampilan Menu Materi**
**Sumber : Amelia, 2020**

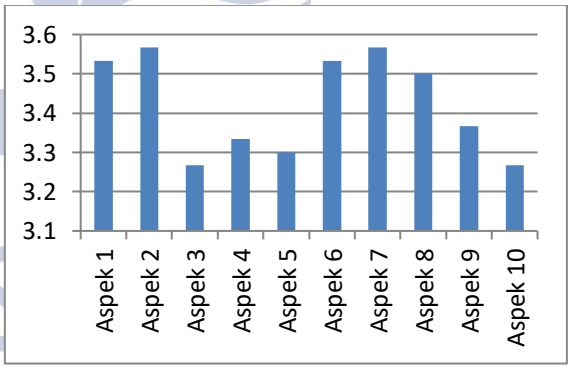
5) Tampilan PlayAR Kamera

**Gambar 10 Tampilan PlayAR Kamera**
**Sumber : Amelia, 2020**

6) Tampilan Menu Info

**Gambar 11Tampilan Menu Info**
**Sumber : Amelia,2020**

### 2. Hasil Analisis Kualitas Media Pembelajaran.




**Diagam 1 Kualitas Media Pembelajaran**
**Sumber : Amelia, 2020**

Diagram kualitas media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* merupakan hasil rata-rata penilaian dari reponden yang terdapat 10 aspek yang dinilai oleh responden sebagai berikut :

1) Aspek 1 daya tarik *(opening)* pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*, yang mendapatkan rata-rata nilai 3,53 dan kriteria penilaian pada aspek tersebut sangat baik.
2) Aspek 2 keterangan berupa teks atau tulisan pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub pemangkasan rambut teknik *increase layer*, mendapatkan rata-rata nilai 3,56 dan kriteria penilaian pada aspek tersebut sangat baik,.
3) Aspek 3 kemiripan bentuk 3 dimensi dengan objek nyata pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,26 dan kriteria penilaian sangat baik.
4) Aspek 4 kualitas bentuk 3 dimensi pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,33 dengan kriteria penilaian sangat baik, artinya kualitas 3 dimensi pada media tersebut sangat bagus dan jelas.
5) Aspek 5 bentuk animasi pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,30 dengan dengan kriteria penilaian sangat baik.
6) Aspek 6 kesesuaian isi pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,53 dengan dengan kriteria penilaian sangat baik.
7) Aspek 7 kesesuaian isi dalam menjelaskan alat, bahan, lenan pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,56 dengan dengan kriteria penilaian sangat baik.
8) Aspek 8 kesesuaian isi dapat membantu siswa memahami alat,bahan lenan pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,5 dengan dengan kriteria penilaian sangat baik.
9) Aspek 9 kesesuaian isi *augmented reality* dapat melatih pemahaman siswa pada media pembelajaran *augmented reality* pada sub pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,36 dengan sebuah kriteria penilaian sangat baik.
10) Aspek 10 kesesuaian isi *augmented reality* dalam menerapkan pemangkasan rambut teknik *increase layer* mendapatkan rata-rata nilai 3,26 dengan kriteria penilaian yang sangat baik.

Hasil analisis data kualitas media pembelajaran *augmented realit*y pada sub kompetensi pemangkasan rambut *teknik increase layer* diperoleh rata-rata nilai keseluraham aspek 3.42 dengan kriteria penilaian sangat baik dan rata-rata nilai terendah yaitu 3.26 pada Aspek 3 dan Aspek 10. Hal ini disebabkan pada Aspek 3 kemiripan bentuk rambut pada bentuk 3 dimensinya kurang terlihat nyata atau tidak seperti objek nyata, bentuk rambut pada media pembelajaran tersebut terlihat seperti bentuk rambut di tokoh kartun, tidak seperti bentuk rambut manusia dan Aspek 10 disebabkan oleh animasi pemangkasan rambut pada media tersebut tidak menjelaskan secara detail tentang cara pemangkasan rambut teknik *increase layer* diseluruh bentuk kepala pada media pembelajaran tersebut bentuk 3 dimensi dan animasinya menjelaskan teknik pemangkasan rambut bagian depan dan belakang tetapi tidak secara keseluruhan, pada bentuk 3 dimensi dan animasi tersebut juga tidak terdapat penjelasaan terkait dengan teknik pemangkasannya.

### 3. Hasil Analisis Kelayakan Media pembelajaran

Hasil analisis kelayakan sebuah media pembelajaran diperoleh dari jumlah hasil nilai rata-rata masing-masing responden yang kemudian di rata-rata mendapat rata-rata nilai 3,43 dengan kriteria penilaian yang tergolong sangat layak. Berdasarkan rata-rata nilai yang didapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* sangat layak jika diterapkan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Wati rima mengemukakan pendapat bahwa media pembelajaran yang dapat dikatakan sebagai media yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar apabila media tersebut sudah memenuhi tujuan dari pembelajaran dan didalam media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan tingkat pemahaman (Wati Rima, : 2016:19)

UNESA Universitas Negeri Surabaya

## PENUTUP

### KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil kualitas sebuah media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mempunyai kategori nilai yang sangat baik dengan rata-rata nilai keseluruhan pada aspek media 3,42. Rata-rata nilai terendah pada aspek media adalah 3,26 yang terdapat pada aspek 3 tentang kemiripan bentuk 3 dimensi pada media pembelajaran tersebut dan aspek 10 tentang kesesuaian isi *augmented reality* dalam menerapkan pemangkasan rambut teknik *increase layer*.
2. Hasil kelayakan sebuah media pembelajaran *augmented reality* yang diterapkan pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* mempunyai kategori nilai yang sangat layak dengan rata-rata nilai 3,43. Media pembelajaran ini sangat layak untuk diterapkan dibidang kecantikan. Media pembelajaran ini dapat membantu pemahaman baik teori maupun praktek.

### SARAN

1. Media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* lebih dikembangkan dengan penambahan suara yang menjelaskan tentang teknik atau cara pemangkasan rambut secara detail dibagian animasi pemangkasan rambut bagian depan dan bagian belakang.
2. Media pembelajaran *augmented reality* pada sub kompetensi pemangkasan rambut teknik *increase layer* lebih dikembangkan dengan penambahan menu download marker agar media ini bisa digunakan oleh siswa tanpa harus menggunakan handout untuk meindai gambar menjadi objek 3 dimensi selain itu penambahan menu download marker juga dapat menjadikan media pembelajaran lebih efisien dalam penggunaanya.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel ilmiah dengan berjudul "Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Sub Kompetensi Pemangkasan Rambut Teknik *Increase Layer*" Keberhasilan pada penyusunan artikel penelitian tentu saja tidak akan lepas dari dari bantuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada : Dr. Maspiyah, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Drs. Edy Sulistyo, M.Pd yaitu selaku wakil Dekan I, Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Dr. Hj. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. Selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias dan selaku Dosen Penguji II. Nia Kusstianti, S.pd., M.pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Dra. Arita Puspitorini, M.Pd. Selaku Dosen Penguji I. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal penulisan artikel ilmiah, Semua pihak yang turut membantu menyelesaikan dalam pelaksanaan dan penyusunan artikel ilmiah ini agar dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifitama, Budi. 2017. *Panduan mudah membuat Augmented Reality*. Yogykarta: Andi Publisher.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian* : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arief S, Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Billinghurst. Mark. 2002. *"Augmented Reality In Education".* Jurnal teknologi, (Online), (http://www.newhorizon.org) diakses 29 Januari 2020.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Citrawati S. 1993. *Dasar-Dasar Terampil Tata Rias Rambut*. Jakarta: Karya Utama. .

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. Media dan sumber belajar. Jakarta: PT Kencana.

Kurniawan, Nanang. 2017. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*". Jurnal Teknik Elektro (Online), (http://uny.ac.id) Vol 1 no 1., Diakses 29 Januari 2020.

Nasrudin, Juhana. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Panca Terra Firma.

Pritasari, Octaverina dan Biyan Yesi. 2016. *Pangkas Rambut Dasar*. Srabaya: Unesa Unipres.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Prihantina, Ida. 2016. Modul Keahlian Tata Kecantikan Rambut. Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Kependidikan dan Kebudayaan.

Riduwan. 2009. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Cv Alfabeta.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Susilana, Rudi dan Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.

Sugiyono. 2017. *Statistik Untuk Penelitian*.Bandung: Cv Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Cv Alfabeta.

Wati Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Jakarta : Kata Pena.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya