

PENERAPAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* PADA PEMBELAJARAN SUB KOMPETENSI PERAWATAN WAJAH BERJERAWAT DENGAN TEKNOLOGI

Yeni Setyowati

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yenisetyowati19080@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah, Biyan Yesi Wilujeng, Sri Dwiyanti

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Keterbatasan alat listrik dalam praktikum perawatan wajah berjerawat menjadi dasar pentingnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk semakin kreatif menjadikan siswa lebih aktif dan berpikir kritis. Pembelajaran yang interaktif mempermudah tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini guna mendapatkan informasi terkait : 1) kelayakan media pembelajaran; 2) peningkatan hasil belajar; 3) respon siswa terhadap media pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan pre-eksperimen dengan desain penelitian one group pre-test post-test. Populasi penelitian adalah kelas XII Kecantikan Kulit dan Rambut dengan sampel penelitian kelas XII Kecantikan Kulit dan Rambut 2 berjumlah 32 siswa. Data yang diperoleh pada penelitian didapatkan dengan menggunakan instrumen : 1) lembar validasi kelayakan media berupa kuisioner skala Likert; 2) instrument tes berupa 20 soal pilihan ganda. 3) respon siswa berupa kuesioner skala guttman. Hasil pada penelitian berupa: 1) kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan kategori "sangat layak"; 2) hasil belajar siswa terdapat peningkatan dengan perolehan uji nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 dan nilai t hitung sebesar -12.822 dengan pengambilan keputusan Sig. (2-tailed) (0.000) < (0.05), dan pada perolehan t hitung sebesar -12.822 dan t tabel yang didapatkan adalah -2.039, sehingga dapat dinilai $-12.822 < -2.039$ dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima; 3) Hasil respon siswa mencapai nilai 94% dengan kategori "sangat layak". Media dapat dikembangkan dengan materi lain yang sejenis, dapat dikembangkan menjadi media augmented reality tanpa marker (markless), dan meningkatkan kompatibilitas lebih media pada perangkat.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Perawatan Wajah Berjerawat, Perawatan Wajah Teknologi

Abstract

The limitations of electrical tools in acne facial care practicum are the basis for the importance of a variety of learning media in teaching and learning activities. The development of technology also requires teachers to be more creative in making students more active and critical thinking. Interactive learning makes it easier to achieve the goals of the learning. The purpose of this research is to obtain information related to: 1) the feasibility of learning media; 2) improvement of learning outcomes; 3) student response to learning media. This type of research is a pre-experiment with a one-group pre-test post-test research design. The research population is class XII Skin and Hair Beauty with a research sample of class XII Skin and Hair Beauty 2 totaling 32 students. The data obtained in the research was obtained using the following instruments: 1) media feasibility validation sheets in the form of Likert scale questionnaires; 2) The test instrument is in the form of 20 multiple-choice questions. 3) Student responses in the form of a guttman scale questionnaire. The results of the study are in the form of: 1) the feasibility of the media obtaining an average score of 4.5 with the category of "very feasible"; 2) student learning outcomes have increased with the acquisition of a Sig. (2-tailed) score test of 0.000 and a calculated t value of -12.822 with a decision making of Sig. (2-tailed) (0.000) < (0.05), and in the acquisition of a calculated t of -12,822 and a table t obtained is -2,039, so that it can be assessed as $-12,822 < -2,039$ with the H_0 decision rejected and H_a accepted; 3) The results of the student response reached a score of 94% with the category "very feasible". Media can be developed with other similar materials, can be developed into augmented reality media without markers, and reminds more media compatibility on devices

Keywords: Learning Media, *Augmented Reality*, Acne Facial Treatment, Facial Technology Treatment

PENDAHULUAN

Media, yang berasal dari kata "medium" dalam bahasa Latin, berarti "perantara" atau "pengantar", adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar. Peserta didik lebih aktif mendukung proses belajar mengajar. Menurut pendapat lain dari Azar (Asmariani, 2016:32-22), media pembelajaran adalah suatu alat atau metode yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, selain itu media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. (Febrita & Ulfah, 2019). Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Oktafiani, 2021). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer (Novita et al., 2019), dengan demikian teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Dalam kegiatan belajar mengajar, istilah "media pembelajaran" sering diganti dengan istilah seperti bahan pengajaran, komunikasi pandang-dengar, komunikasi audio-visual, pendidikan alat peraga pandang, teknologi pendidikan, alat peraga, dan media penjelasan (Resty & Laksanawati, 2020).

Kristi Espandiah (2020) menyatakan bahwa perawatan wajah adalah prosedur yang dilakukan dengan menggunakan pijatan atau tekanan untuk menjaga wajah tetap bersih, sehat, dan cantik. Selley Bauman (2014) menggambarkan perawatan wajah sebagai serangkaian tindakan untuk mempertahankan kondisi kulit wajah yang sehat, yang mencakup pembersihan, eksfoliasi, hidrasi, dan perlindungan dari faktor lingkungan.

Perawatan wajah dengan teknologi merupakan perawatan wajah yang menggunakan alat listrik pada proses perawatannya. Zoe Diana Draelos (2022) menyatakan bahwa perawatan wajah dengan teknologi melibatkan penggunaan alat-alat canggih seperti laser, radiofrekuensi, dan ultrasound untuk meningkatkan kondisi kulit dan meningkatkan penampilannya. Teknologi ini dimaksudkan untuk mengatasi berbagai masalah kulit, seperti hiperpigmentasi, penuaan, dan

kerusakan sinar matahari. Dewi A. Nurul (2022) mengatakan bahwa perawatan wajah berbasis teknologi mencakup penggunaan perangkat medis dan estetika canggih seperti radiofrekuensi dan laser CO2 untuk meningkatkan penampilan kulit, meremajakannya, dan menangani berbagai masalah kulit.

Perawatan wajah yang dilakukan masing-masing jenis kulit tentu memiliki jenis kosmetika yang berbeda-beda. Khusus untuk kulit berjerawat berbeda dengan jenis kulit yang lain, karena prosedur dan kosmetika yang diberikan harus dengan teknik yang sesuai sehingga tidak memicu peadangan yang lebih besar pada jerawat. Menurut Mardhiyah & Rosalina (2023) kosmetika khusus perawatan kulit berjerawat dengan teknologi terdiri dari : (1) Kosmetika Pembersih (*Cleansing*), diklasifikasi menurut bentuknya menjadi 4 jenis yaitu minyak, krim, emulsi dan batang.

Kosmetik pembersih dapat digunakan setiap hari atau secara berkala. Kosmetik pembersih yang digunakan untuk perawatan wajah berminyak biasanya lebih ringan dan berbahan dasar air, dibuat dengan bahan yang dapat mengangkat kotoran pada permukaan kulit, seperti lemak dan debu. Kosmetik pembersih yang baik dapat menetralkan kembali pH kulit idealnya, yang adalah 4,5-6, (2) *lotion* jerawat (*acne lotion*), lotion yang digunakan untuk meredakan dan mengeringkan jerawat, (3) penyegar (*tonic*).

Penggunaan kosmetika penyegar (*tonic*) dilakukan setelah mengeluarkan masker atau setelah membersihkan dengan susu pembersih. Ini memberi rasa segar dan menyegarkan pada kulit sambil mengangkat sisa kosmetika. Tonic wajah membantu meringkas pori dan cocok untuk kulit berjerawat yang memiliki pori yang relatif besar, (4) masker wajah, masker wajah menawarkan berbagai manfaat yang berbeda sesuai dengan jenisnya (*bubuk, peel of mask, biological mask*), termasuk untuk pembersihan, hidrasi, dan perbaikan kondisi kulit, (5) pelembab, menurut Amanda Sari (2023) pelembab wajah tidak hanya berfungsi untuk mempertahankan kelembapan kulit, tetapi juga memainkan peran krusial dalam menghidrasi dan memperbaiki lapisan pelindung kulit.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan siswa kecantikan SMK Negeri 3 Kediri tentang praktikum perawatan wajah berjerawat dengan teknologi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki alat listrik saat melakukan kegiatan praktikum. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki banyak alat saat melakukan praktikum karena penggunaan laboratorium dan ketersediaan alat yang terbatas. Guru juga menghadapi masalah dengan semangat belajar siswa. Siswa sulit untuk fokus dengan apa yang dipelajari di kelas, karena media video tutorial dan teks

PowerPoint yang diberikan secara langsung kepada siswa selama proses KBM.

Menurut Khairani (2017), media pembelajaran adalah jenis media yang membantu guru atau siswa menyalurkan informasi selama proses pembelajaran di sekolah. Media dapat merangsang pikiran siswa, menarik perhatian dan mendorong untuk terus belajar (Fatria, 2017). Selain itu, Rudi (2017) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dan dapat menyampaikan pesan dan informasi tentang tujuan pembelajaran. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang akan digunakan memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran atau memerlukan revisi, media harus dievaluasi terhadap isi materi, aspek edukatif, dan aspek kualitas teknis.

Media dapat dikatakan layak atau tidak jika sesuai dengan aspek yang telah ditentukan. Menurut Lestari (2022), aspek kelayakan media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu (1) secara teknis, mencakup kejelasan, daya tarik, dan kemampuan media dalam menyampaikan informasi. Sebuah media dianggap berkualitas jika informasi yang disajikan tidak berlebihan dan tidak kekurangan, (2) praktis, mengacu pada kemudahan dalam menggunakan media untuk mengerjakan bahan ajar dan (3) pedagogis, mencakup relevansi media terhadap tujuan pembelajaran dan efektivitas dalam mendukung proses belajar. Media pembelajaran harus layak sebelum diterapkan dikelas. Media pembelajaran yang tepat harus mendukung materi pembelajaran dan memenuhi kebutuhan tugas pembelajaran (Mualdin & Edi, 2017).

Menurut Kristanto (2016), evaluasi media pembelajaran dibagi menjadi 2, yaitu (1) evaluasi formatif, terdiri dari evaluasi ahli materi, untuk menghindari subyektifitas, media pembelajaran yang telah dibuat diuji pada minimal dua ahli materi. Tujuan evaluasi materi pada media pembelajaran termasuk mengidentifikasi kesalahan, kekurangan, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, antara lain. Hasil evaluasi materi pada media pembelajaran dapat diperoleh melalui angket atau wawancara; ahli media, media pembelajaran dievaluasi oleh minimal dua ahli media untuk menghindari bias; tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui kelayakan media, termasuk desain media, seperti format, keterbacaan, dan kemasan. Media pembelajaran harus dipilih untuk memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran atau perlu diubah untuk memenuhi kebutuhan pendidik dan siswa, selain itu, materi yang relevan akan lebih bermakna bagi siswa.

Evaluasi media pada media pembelajaran dapat diperoleh melalui wawancara atau angket; satu lawan satu, dalam evaluasi media, dua siswa dipilih sebagai sampel, masing-masing dengan nilai yang berbeda dari rata-rata. Riyana dan Cepi (2015) mengatakan

kesesuaian penerapan media pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa harus searah. Media terdiri dari empat kategori: yang pertama adalah media visual (indra penglihatan siswa); yang kedua adalah media audio (indra pendengaran); dan yang ketiga adalah media audio visual. Pemilihan siswa dapat dilakukan dengan berbicara dengan guru mata pelajaran mereka. Media disajikan kepada siswa secara terpisah.

Faktor-faktor berikut adalah yang sering digunakan sebagai acuan dalam pedoman dan prinsip Puspendik: (1) aspek edukatif, materi yang disajikan harus sesuai dengan kurikulum dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan; (2) aspek keterbacaan, media harus mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan siswa. Penggunaan bahasa harus jelas dan tidak ambigu, dan harus sesuai dengan tingkat pendidikan siswa; (3) aspek motivasi, media harus menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif dan mandiri; (4) aspek teknis, media harus memiliki kualitas teknis yang baik, seperti resolusi gambar yang jelas, suara yang jernih, dan tidak ada masalah teknis. Selain itu, media harus mudah digunakan oleh guru dan siswa; (5) aspek interaktif, media harus memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Fasilitas interaktif dapat membantu siswa lebih memahami materi; (6) aspek estetika, desain media harus menarik dan menyenangkan secara visual; tata letak, warna, dan gambar harus membantu pembaca memahami konten; (7) aspek keamanan, Siswa harus merasa aman saat menggunakan media, baik secara fisik maupun psikologis. Ini termasuk memastikan bahwa media tidak menyebabkan kelelahan mata atau gangguan lainnya; (8) aspek kebaruan dan relevansi, Media harus diperbarui secara teratur untuk tetap relevan dengan kemajuan IPTEK dan , sesuai dengan kebutuhan pendidikan tren saat ini; (9) aspek aksesibilitas, semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, harus dapat mengakses media dengan mudah. Ini juga mengacu pada seberapa mudah siswa menggunakan teknologi yang diperlukan; (10) aspek evaluasi dan umpan balik, media harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan tetap efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta memungkinkan siswa dan guru untuk menilai dan memberikan umpan balik.

Salah satu kebutuhan utama manusia adalah pendidikan. Pendidikan terdiri dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses di mana seseorang berusaha untuk merubah sebagian atau keseluruhan tingkah lakunya. Menurut Sujana (2019), pendidikan adalah proses yang tidak pernah berhenti untuk menjaga kualitas. Tujuan dari proses ini adalah untuk mempersiapkan orang-orang untuk masa depan, yang didasarkan pada nilai-nilai budaya dan Pancasila negara. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang akan

memperoleh pendidikan sepanjang hidupnya. Teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini semakin berkembang, dan banyak perubahan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, meningkatkan kualitas pendidikan. Media belajar penting untuk kegiatan pembelajaran agar siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Pengamatan yang dilakukan di sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar guru dan siswa menggunakan ponsel mereka untuk hiburan dan bertukar informasi setiap hari. Oleh karena itu, penerapan AR sebagai media pembelajaran yang ideal akan memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung proses pembelajaran mereka.

Teknologi yang disebut *Augmented Reality* memproyeksikan benda maya dalam waktu nyata dan memasukkan benda maya dalam tiga dimensi dan dua dimensi ke dalam dunia nyata (Pamoedji, Maryuni, & Sanjaya, 2017). *Augmented Reality* adalah penggabungan objek maya dan nyata dengan hasil yang ditampilkan secara interaktif dan dalam waktu nyata (Rahman, Ernawati, & Farady Coastera, 2014). Istilah "*Augmented Reality*" mengarah pada lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan virtual menggunakan komputer sehingga tidak ada lagi perbedaan yang jelas antara keduanya (Afissunani et al., 2014). Pola Kerja *Augmented Reality* yaitu (1) kamera menangkap video dan dikirim ke prosesor, (2) software pada prosesor mencari *marker*, (3) Software menyesuaikan posisi pola untuk menampilkan objek virtual. (4) perangkat mengidentifikasi pola (*marker*) dan mencocokkan dengan informasi yang telah diinput, (5) objek virtual akan ditampilkan menyesuaikan pola (*marker*) yang diinput sebelumnya, dan (6) objek virtual ditampilkan.

Augmented Reality Tracking-based AR menggunakan penanda objek atau marker dua dimensi (2D) dengan pola yang dibaca oleh komputer melalui kamera web atau media kamera yang terhubung ke komputer. Ini biasanya adalah gambar hitam-putih dengan batas hitam tebal di atas latar putih (Apriyani et al., 2016). Tujuan dari *Augmented Reality* adalah untuk menyelaraskan objek nyata dengan menggunakan objek maya sehingga materi atau informasi dapat diakses secara langsung oleh pengguna dengan menggunakan ungkapan "*Augmented Reality*".

Berdasarkan uraian diatas diketahui dalam proses belajar mengajar diperlukan media yang bervariasi serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, maka dari itu peneliti mengkaji pembahasan dengan judul "**Penerapan Media *Augmented Reality* pada Pembelajaran Sub Kompetensi Perawatan Wajah Berjerawat dengan Teknologi**".

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *Pre-Eksperimental Design*, desain *one group pretest posttest*. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Kediri pada bulan Maret semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian adalah siswa kelas XII Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 3 Kediri dengan sampel satu kelas sejumlah 32 siswa TKKR 2. Teknik pengumpulan data terdiri dari (1) Observasi. Menurut Hardani, dkk (2020) observasi ialah pengamatan dengan mencatat secara terstruktur terhadap fenomena-fenomena yang diteliti, (2) tes, merupakan alat ukur yang digunakan pengajar untuk melihat tingkat pengetahuan siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*, (3) kuesioner, digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa terhadap media berbasis *augmented reality*. Data yang telah diperoleh dari masing-masing instrumen, diolah dengan menggunakan rumus yang sesuai, penilaian kelayakan media menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2016) yaitu memberi penilaian 1-5 pada setiap aspek, dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

| Kategori | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat Tidak Baik | 1 |
| Tidak Baik | 2 |
| Cukup Baik | 3 |
| Baik | 4 |
| Sangat Baik | 5 |

Perhitungan selanjutnya dengan mencari rata-rata dari setiap ahli media dan ahli materi dengan rumus :

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

(Sudjana, 2005:67)

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata jawaban validator

$\sum xi$ = Total Skor penilaian validator

n = Jumlah validator media

Tahap selanjutnya ialah penentuan layak atau tidak media tersebut digunakan dengan mengaktegorikan sesuai skala penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Skala Penilaian Validasi Media

| Skala Rata-Rata | Tingkat Validitas |
|-----------------|--------------------|
| >4,2 - 5,0 | Sangat Layak |
| >3,4 - 4,2 | Layak |
| >2,6 - 3,4 | Cukup Layak |
| >1,8 - 2,6 | Tidak Layak |
| 1,0 - 1,8 | Sangat Tidak Layak |

Data dari hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dengan mencari skor terlebih dahulu menggunakan rumus :

$$S = R - W$$

(Sumber: Arikunto, 2018)

Keterangan:

S = score

R = right

W = wrong

Selanjutnya dengan menghitung nilaisiswa menggunakan skala 1-100 :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. Kriteria Penilaian Nilai

| Skala Rata-Rata | Keterangan |
|-----------------|-------------|
| 91 – 100 | Sangat Baik |
| 81 – 90 | Baik |
| 75 – 80 | Cukup Baik |
| <75 | Kurang |

Uji hipotesis menjadi perhitungan lanjutan dalam mengolah data hasil tes siswa. Data berdistribusi normal/tidak dapat diketahui dengan menggunakan uji normalitas Riduwan (2015). Uji normalitas adalah suatu bentuk pengujian yang dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 24.

Olah data selanjutnya yaitu pada analisis kuesioner. Lembar kuisisioner yang digunakan menghasilkan jawaban tegas dari responden yaitu “ya” dengan skor 1 dan “tidak” dengan skor 0. Kriteria penilaian respon siswa (Ridwan,2010) berdasarkan tabel berikut:

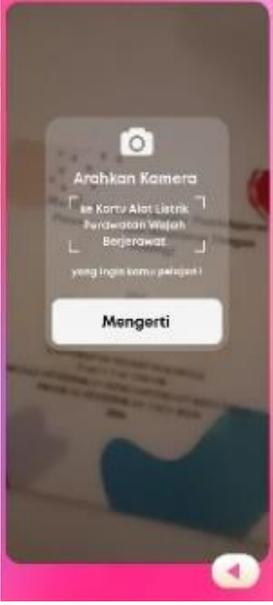
Tabel 4. Skala Persentase Penilaian Kusioner

| Skor | Keterangan |
|------------|--------------------|
| 0% - 20% | Sangat Kurang Baik |
| 21% - 40% | Kurang Baik |
| 41% - 60% | Cukup |
| 61% - 80% | Baik |
| 81% - 100% | Sangat Baik |

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media *Augmented Reality*

Tabel 5. Tampilan Media *Augmented Reality*

| Tampilan | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| a) Tampilan awal media; | b) Navigasi pada <i>Marker</i> ; | c) <i>Wood Lamp</i> ; | d) <i>Vaporizer</i> |

Tampilan



e) Vacuum Suction;



f) High Frequency;



g) Galvanic;



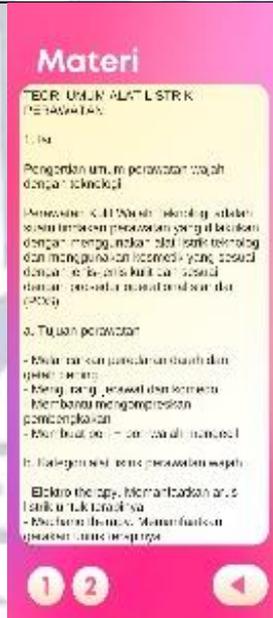
h) Galvanic Stick



i) Pulverisator;



j) Beauty Instrument;



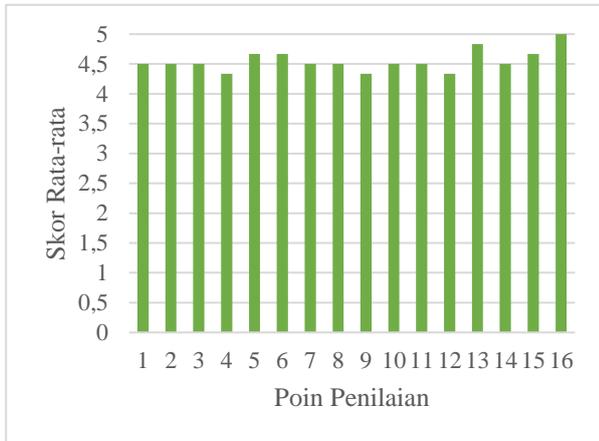
k) Tampilan materi perawatan wajah berjerawat dengan teknologi;



l) Penutup

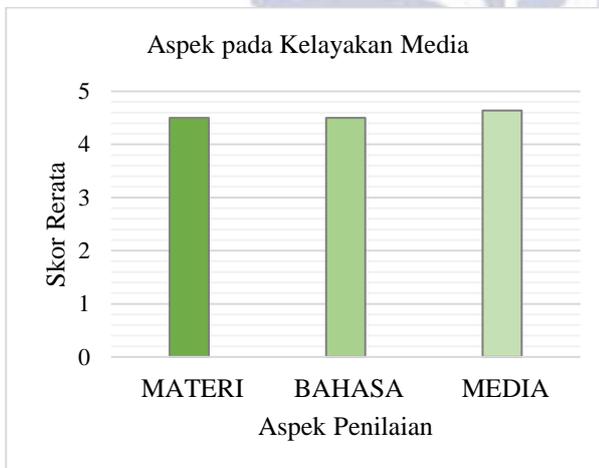
2. Kelayakan Media

Kelayakan media diperoleh dari penilaian 6 validator menggunakan metode observasi berupa angket kelayakan.



Gambar 1. Keterangan Penilaian Kelayakan Media

Berdasarkan gambar 1 kelayakan media terdiri dari enam belas poin yang dibagi menjadi tiga indikator penilaian yaitu (1)materi, (2)bahasa, dan (3)media, untuk menunjukkan penilaian yang dihasilkan untuk masing-masing komponen, diagram batang berikut digunakan:

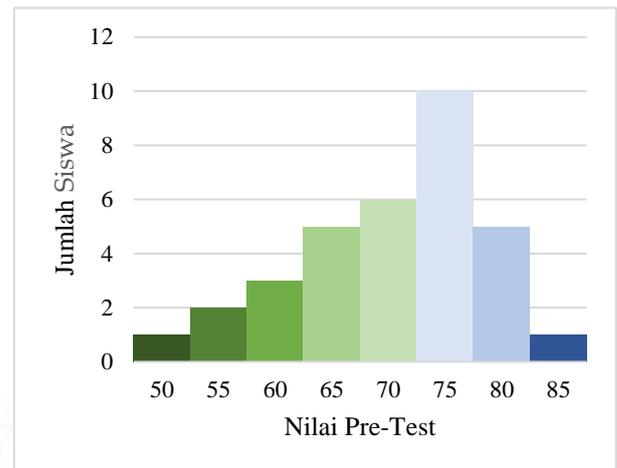


Gambar 2. Penilaian Aspek Kelayakan Media

Data yang ditampilkan pada gambar 2. dalam penilaian media, nilai aspek materi dan bahasa memiliki nilai rata-rata 4,5 dan aspek media sebesar 4.63. Berdasarkan rata - rata penilaian validator media pembelajaran, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,5.

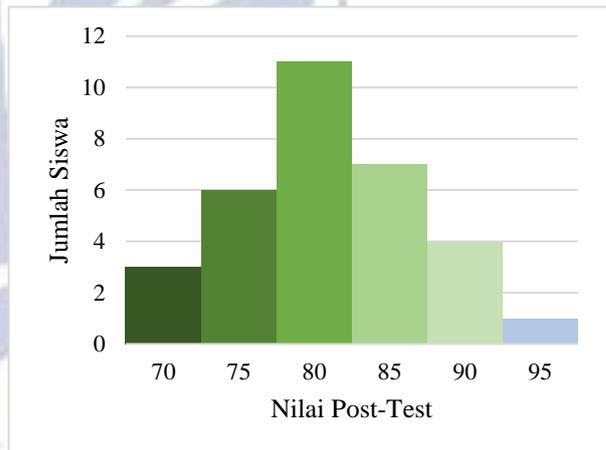
3. Hasil Belajar Siswa

a. Hasil Belajar *Pre test*



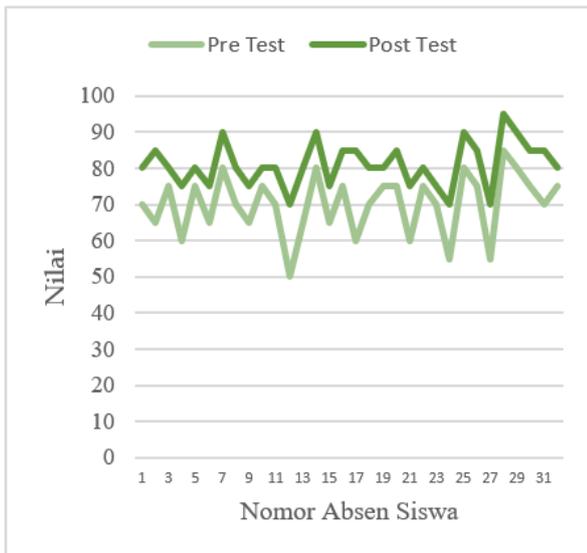
Gambar 3. Hasil *Pretest*

Sebanyak 32 siswa berada di kelas. Satu siswa menerima nilai 50, dua siswa 55, tiga siswa 60, lima siswa 65, enam siswa 70, sepuluh siswa 75, empat siswa 80, dan satu siswa menerima nilai 85.



Gambar 4. Hasil *Posttest*

Sebanyak 32 siswa berada di kelas. Tiga siswa menerima nilai 70, enam siswa menerima nilai 75, sebelas siswa menerima nilai 80, tujuh siswa menerima nilai 85, empat siswa menerima nilai 90, dan satu siswa menerima nilai 95



Gambar 5. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan uji tes yang kemudian hasilnya di bandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pada hasil *pre test* siswa yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM berjumlah 15 siswa dari 32 siswa dan pada hasil *post test*, 29 dari 32 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal SMK Negeri 3 Kediri dengan kriteria ketuntasan minimal 75. Pada data gambar 2, nilai terendah yang didapatkan dari hasil *pre test* siswa adalah 50, nilai tertinggi siswa adalah 85. Nilai siswa paling rendah pada *post test* adalah 70 dan nilai tertinggi yang didapat siswa adalah 95.

Tabel 6. Uji Normalitas

| | Shapiro-Wilk | | |
|-----------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. |
| pre test | .940 | 32 | .074 |
| post test | .940 | 32 | .075 |

Berdasarkan uji data yang dilakukan menggunakan spss versi 24, telah didapat nilai signifikansi *pre test* sebesar 0,074 dan *post test* sebesar 0,075. Nilai signifikansi lebih dari α 0,05 maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

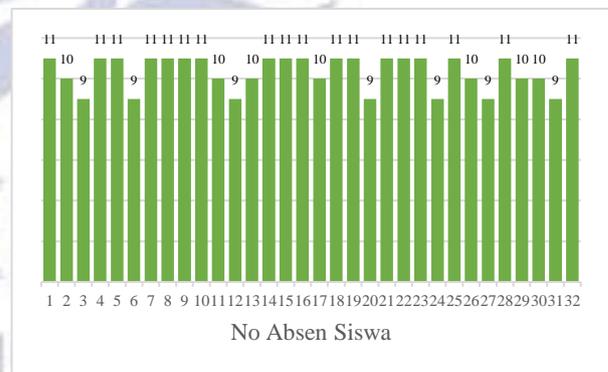
Tabel 6. Uji *Paired Sample Test*

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|-------------|--------------------|----------------|------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| Pair 1 | pre test | -10.938 | 4.826 | .853 | -12.677 | -9.198 | -12.822 | 31 | .000 |
| | - post test | | | | | | | | |

Berdasarkan *output* uji sampel berpasang pada tabel 4.2 didapatkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0.00 dan nilai t hitung sebesar -12.822. Pada data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa Sig. (2-tailed) (0.000) < (0.05), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima.

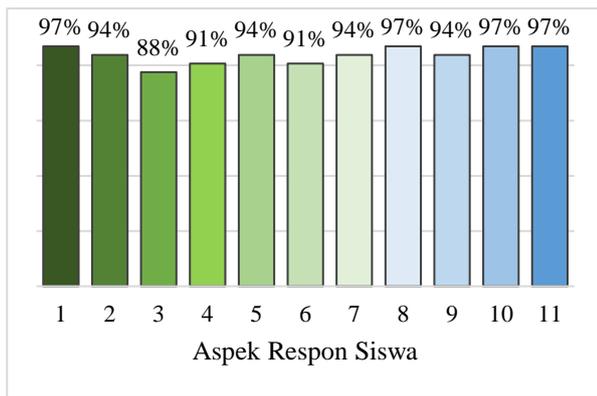
4. Respon Siswa

Siswa diminta untuk menjawab kuisioner skala Gutman dengan jawaban jelas "ya" dan "tidak". Data diperoleh dari 32 siswa setelah pembelajaran menggunakan media belajar berbasis Augmented Reality. Ada sebelas aspek pernyataan pada lembar respons siswa, dan presentasi data menunjukkan hal-hal berikut:



Gambar 6. Hasil Respon Siswa

Data presentase respon siswa terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran perawatan wajah berjerawat dengan teknologi diperoleh, seperti yang ditunjukkan pada gambar6. Nomor 1, 8, 10, dan 11 memiliki presentase respons tertinggi dengan nilai 97%. Nomor 2, 5, 7, dan 9 memiliki presentase respons tertinggi dengan 94%. Data menunjukkan presentase 91% pada nomor 4 dan 6, dan presentase terendah 88% pada nomor 3. Untuk memudahkan analisis hasil presentase, data disusun dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 7. Persentase Respon Siswa

Pada gambar 7. diperoleh hasil dengan rentang nilai presentase 88%-97%. Ketercapaian “ya” dari yang paling rendah terdapat pada aspek 3 dengan nilai presentase 88%, aspek 4 dan 6 dengan presentase 91%. Aspek 2, 5, 7, dan 9 dengan presentase 94%. Aspek 1, 8, 10 dan 11 dengan persentase paling tinggi yaitu 97%. Hasil rerata seluruh aspek pada respon siswa mencapai nilai 94% sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

PENUTUP

Simpulan

- Menurut validator media, media pembelajaran menerima nilai rata-rata 4,5, yang merupakan nilai yang sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dalam pendidikan perawatan wajah yang menggunakan teknologi saat ini.
- Output dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, hasil belajar siswa baik sebelum maupun sesudah digunakan. Dalam penilaian kognitif, hasil pengambilan keputusan dari uji sampel berpasangan menunjukkan peningkatan, dengan nilai yang diperoleh -12.822 kurang dari -2.039 ($-t$ hitung lebih besar dari $-t$ tabel), dan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Siswa memiliki respons yang sangat baik terhadap pembelajaran berbasis *augmented reality*. Ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata seluruh aspek pada respons siswa, yang mencapai 94%. Ini menunjukkan bahwa siswa dapat menikmati pembelajaran dengan media ini.

Saran

- Media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi media dengan materi lain dalam lingkup perawatan wajah.

- Media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi media *Augmented Reality* tanpa menggunakan *marker* atau *markless* agar penggunaan lebih fleksibel.
- Pengembangan kompatibilitas media agar dapat digunakan pada berbagai macam perangkat
- Mengintegrasikan sensor tambahan pada media seperti sensor gerak atau sensor suara untuk meningkatkan responsivitas aplikasi.
- Meningkatkan kualitas grafik pada objek 3D agar lebih realistis dan menarik bagi pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis selalu memuji dan bersyukur kepada Allah SWT atas karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan artikel dengan judul "Penerapan Media *Augmented Reality* pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Perawatan Wajah Berjerawat dengan Teknologi." Penulis juga berterima kasih kepada Dr. Maspiyah, M.Kes., yang membantu mereka menyusun skripsi dan artikel. Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd., bertindak sebagai dosen penguji I untuk skripsi dan Sri Dwiyantri, S.Pd., M.PSDM, bertindak sebagai dosen penguji II untuk skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afissunani, Narulita, E., Hariyadi, S., & Mukarramah, L. (2014). *Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Abad 21*. Smart Learning-based Media.
- Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, Ridwan Sanjaya. 2017. Mudah membuat game *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dengan Unity 3D / Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, Ridwan Sanjaya.
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). *Augmented Reality* sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode *Single Marker*. JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronik, 7(1), 47.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 3. Jakarta: PT. Bumi Aksararidur
- Bauman, L. (2014). *Cosmetic Dermatology: Principles and Practice*. McGraw-Hill Education.
- Draelos, Z. D. (2016). *Cosmetic Dermatology: Products and Procedures*. Wiley-Blackwell.
- Fatmawati, Endang. 2022. *Praktik Sosial Pemustaka Digital Natives Dalam Bingkai Konsumerisme Ruang Perpustakaan*, 1st edn Yogyakarta: Deepublish.
- Fatria, F. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa*

Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra, 2(1), 138-144.

Jablonski, N. G. (2018). *Skin: A Natural History*. University of California Press

Khairani, I. (2017). *Implementasi Nilai Agama dan Moral Pada Anak Melalui Metode Pembiasaan di TK IT Mina Aceh Besar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya, 1-129.

Lestari, S. (2022). Pengembangan Modul Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (Mpk) Bahasa Indonesia Jurusan Manajemn Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Aprin Palembang. *Majalah Ilmiah Manajemen STIE Aprin Palembang*, 11(1), 68-89.

Mardhiyah, T. A., & Rosalina, L. (2023). Kelayakan Toner Wajah Ekstrak Daun Teh Hijau (*Camellia Sinensis*) dan Daun Pegagan (*Centella Asiatica*) untuk Perawatan Kulit Wajah Berjerawat. *MASALIQ*, 3(4), 501-511.

Nurul, D. A. (2022). *Perawatan Kulit Wajah Modern: Teknologi dan Aplikasinya*. Andi Offset.

Rahman, A., Ernawati, E., & Coastera, F. F. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 2(2).

Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Ridwan, M. B. A. (2010). *Buku Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: CV Alfabeta

Riyana, C. (2015). *Teknologi Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

Rudy, (2017), *Media Pembelajaran Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember, Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi

Sari, A. (2023). *Perawatan Kulit Modern: Panduan Lengkap untuk Pelembab dan Produk Lainnya*. Penerbit Grafindo.

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

Sugiyono. 2018.*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.

Wijaya, H. (2022). Pendidikan dan Generasi Digital Natives: Paradigma Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 8(2), 123-135.