

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN TATA RIAS PENGANTIN SUNDA SIGER

Riri Pursari¹, Jenny Sista Siregar², Sitti Nursetiawati³, Bactiar Firdiansyah

¹Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta; ² Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta; ³ Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
E-mail: riri2794@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk berupa model pembelajaran augmented reality pada pembelajaran tata rias penganatin sunda siger. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan research and development dari ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang sistematis. Penelitian ini melibatkan 40 subjek mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Rias Pengantin Universitas Negeri Jakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Adapun nilai signifikasinsi perbedaan dari hasil t-hitung = 38.971, dan p-value = 0.00 < 0.05, yang artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar tata rias penganatin sunda siger pada mahaiswa pendidikan tata rias Universitas Negeri Jakarta sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa model pembelajaran augmented reality. Disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar tata rias penganatin sunda siger mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Pengantin Universitas Negeri Jakarta.

Kata kunci : Pembelajaran, augmented reality, tata rias pengantin sunda siger

INTRODUCTION

Sejalan dengan alur Revolusi Industri 4.0 Teknologi Informasi dan Komunikasi telah berkembang dan dapat dimanfaatkan untuk memudahkan dalam berbagai bidang. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang cukup banyak mendapatkan manfaat dari perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penggunaan teknologi yang semakin marak berkembang memberi dampak baik membuka peluang dan kesempatan di dunia pendidikan. Tidak hanya itu era revolusi industri 4.0 memberikan tantangan berat bagi dunia pendidikan Indonesia. Fonna mengutip dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan *World Economic Forum* 2018, pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar [1].

Kemajuan pesat dibidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap inovasi dalam proses pembelajaran. Banyak

faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut seperti digambarkan dalam hasil penelitian “Pengembangan Media Interaktif *Course Lab* Pada Materi Ikatan Kimia” diantara lain peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti pendidik, fasilitas, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan [2].

Peserta didik yang aktif dan kreatif tercipta dari fasilitas serta peran pendidik yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif dan optimal sehingga menambah kualitas pembelajaran. Namun demikian, untuk mencapai hasil maksimal tersebut banyak faktor yang masih menjadi kendala. Kendala tersebut juga dirasakan bagi Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta dari hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Tata Rias Pengantin Sunda Siger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia” dapat disimpulkan kendala pada pembelajaran saat ini menggunakan sistem pembelajaran konvensional, yaitu pendidik atau dosen

menjadi sumber utama pada proses pembelajaran yang menimbulkan kejenuhan bagi mahasiswa sehingga tidak semua mahasiswa dapat memperhatikan dengan jelas [3]. Tata Rias Pengantin Sunda Siger merupakan satu pembelajaran pokok yang wajib dipahami oleh mahasiswa Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta.

Sumber data berupa daftar nilai semester 110 Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta menunjukkan pada semester 110 (tahun 2018/2019) sebageian besar mahasiswa bernilai A- dan B, nilai E ada pada 1 orang. Berdasarkan tabel sebagian besar mahasiswa sudah mencapai standar yang ditentukan. Mata kuliah tata rias pengantin inilah yang menjadi bekal pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam merias pengantin. Saat ini peserta didik lebih tertarik untuk belajar dari materi yang disajikan lewat audio visual berbasis teknologi interaktif. Narayanan dan Sharma (2020) menambahkan peserta didik lebih tertarik mengerjakan soal-soal yang tersaji dalam bentuk interaktif dibandingkan soal-soal yang ditulis dan dikerjakan secara manual menggunakan kertas dan ballpoint. Berkaitan dengan pendapat tersebut menurut teori Edgar Dale dalam [5], pengalaman belajar seseorang, 82% diperoleh melalui indra penglihat, 12% diperoleh dari indra pendengar, dan 6% diperoleh dari indra yang lain. Data tersebut dapat dijadikan simpulan bahwa penyampaian materi pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan dan pendengar akan memperoleh hasil yang tinggi. Penggabungan pemanfaatan indra yang memadukan teknologi di dalamnya dapat menjadi penunjang efektifitas dalam pembelajaran. Sejatinya sifat dasar teknologi adalah untuk memudahkan kerja manusia.

Di sisi lain, banyak peserta didik yang merasa enggan untuk meyuarakan kesulitan mereka mengikuti materi. Kehadiran teknologi dengan beragam media pembelajaran diharapkan mampu untuk memberikan solusi dalam masalah proses pembelajaran Tata Rias Pengantin Sunda

Siger di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Adanya media menjadi faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi sikap pasif mahasiswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azlina et al., 2016). Motivasi dalam belajar dianggap sebagai dorongan yang mampu memberikan energi dan semangat untuk melakukan tindakan belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran satu arah dan terpusat pada pendidik (*teacher centered*), dimana pendidik menyediakan dan menuangkan informasi kepada peserta didik, menyebabkan kreativitas dan pola berpikir peserta didik tidak dapat berkembang. Untuk mengubah keadaan tersebut dapat dimulai dengan menyampaikan materi menggunakan metode dan teknik mengajar yang tepat, serta menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan (*need analysis*) pada peserta didik yang bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan pada proses pembelajaran memunculkan data yang peneliti lakukan sebagai penelitian studi pendahuluan kepada beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta yang telah menyelesaikan materi tata rias pengantin sunda siger, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bahan ajar yang inovatif untuk digunakan dalam penunjang kegiatan belajar. Bahan ajar yang dibutuhkan berupa media pembelajaran yang menampilkan isi pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan mahasiswa dalam memahami

materi pembelajaran sampai praktek. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah tata rias pengantin pada saat ini proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode yang konvensional, yakni dosen menjadi sumber utama dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan modul bahan ajar yang ditampilkan memiliki beberapa kekurangan karena banyaknya materi yang harus dipelajari. Materi yang sangat banyak akan sangat sulit pemahamannya terutama jika media pembelajarannya sangat terbatas. Permasalahan ini menjadi rumit dan kompleks bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan sedang – sedang saja, tentu akan membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Untuk bisa memahami dengan cepat, mudah dan benar, memerlukan media yang sesuai dengan isi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran tersebut dirasakan masih kurang memenuhi kebutuhan para mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan akan mempermudah pemahaman juga mempercepat penguasaan materi.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada mahasiswa dan dosen, maka dicari solusi untuk membuat media yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Sedangkan dalam dunia pendidikan teknologi yang tengah berkembang pesat di antaranya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR) yang mana dapat memproyeksikan citra dari benda maya ke dalam dunia nyata secara langsung (*real time*). *Augmented Reality* merupakan sebuah terobosan dan inovasi bidang multimedia dan *image processing* yang sedang berkembang [7]. Menurut Yonita, Putro dan Margawati (2019) dari riset yang dipublikasikan di sebuah jurnal dengan judul “A Survey of *Augmented Reality*”, *Augmented Reality* adalah sebuah variasi *Environment* atau yang lebih dikenal sebagai *Virtual Reality*. Teknologi *Augmented Reality* menjadikan benda datar 2 dimensi sehingga terlihat nyata dan menyatu dengan lingkungan. Alasan

penggunaan *Augmented Reality* sebagai media ajar diperkuat oleh pendapat Khraim (2014) bahwa *Augmented Reality* mempunyai berbagai potensi dan keuntungan apabila diterapkan dalam dunia pendidikan, yaitu: memiliki kekuatan untuk menarik minat belajar mahasiswa dengan cara yang sebelumnya tidak memungkinkan dan memberikan kebebasan bagi mahasiswa dalam melakukan proses penemuan dengan cara mereka sendiri.

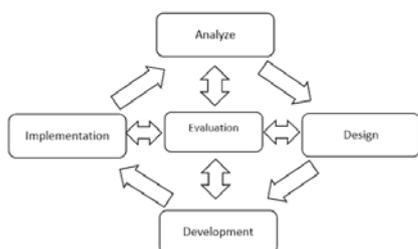
Penelitian lain mengenai pengembangan *Augmented Reality*, “*Effects of Augmented Reality on Student Achievement and Self-Efficacy in Vocational Education and Training*”, yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* memberikan efek meningkatkan prestasi siswa, bisa dinyatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan dengan teknologi *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai media yang efektif [10]. Pemilihan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terpadu memiliki alasan diantaranya (1) *augmented Reality* dapat dijadikan sebagai media tunggal dalam pembelajaran tata rias pengantin sunda siger dan dapat juga dibantu dengan media pembelajaran lainnya, (2) menambah khazanah bahan ajar sehingga mahasiswa tidak hanya terpaku pada modul yang diberikan, (3) bahan ajar *Augmented Reality* menjadi solusi dari keterbatasan waktu dosen untuk mengajar di dalam kelas, (4) menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri, (5) inovasi pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran.

Agar *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran maka perlu dilakukan sebuah penelitian. Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang tepat karena metode ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Penelitian pengembangan tidak menguji atau membandingkan sebuah

teori, melainkan menciptakan produk berdasarkan analisis kebutuhan lapangan kemudian divalidasi kelayakannya. Produk tersebut dapat berupa modul, model, bahan ajar atau media untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Perluanya membahas lebih jauh dan mengembangkan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Materi Tata Rias Pengantin Sunda Siger”. *Augmented Reality* menjadi pilihan dengan tujuan untuk dimanfaatkan berupa media yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Produk yang telah dikuasai tersebut dapat membantu mahasiswa meningkatkan kualitas pembelajaran yang maksimal agar lebih efektif dan menjadi keterampilan yang bermanfaat seumur hidupnya.

METHODS

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan *Augmented Reality* sebagai media bahan ajar dan menguji keefektifannya pada materi pembelajaran tata rias pengantin Sunda Siger. Penelitian ini dilakukan di kampus Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dengan menyertakan 40 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Pengantin tahun angkatan 2017/2018 sebagai subjek. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah ADDIE, yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) memiliki 5 tahapan yang terilustrasikan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Model

Pengembangan ADDIE (Robert, 2009)

Tahap analisis dimulai dengan dilakukannya wawancara atau observasi terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi permasalahan dengan melakukan analisis kebutuhan data / materi, software dan hardware. Tahap Desain ini berfungsi untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan produk sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dihasilkan. Tahap ini dilakukan penyusunan bahan ajar, pembuatan gambar - gambar ilustrasi dari ahli software yang sudah banyak membuat aplikasi sejenis serta melakukan validasi, evaluasi, dan revisi model.

Tahap keempat adalah implementasi hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran dengan menguji keefektifannya. Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar tata rias Pengantin Sunda Siger hasilnya dianalisis secara kuantitatif. Validitas angket dengan mengkorelasikan setiap butir pertanyaan dengan skor total dengan menggunakan rumus validitas korelasi Product Moment. Reliabelitas instrumen menggunakan metode Cronbach`s Alpha dengan nilai reliabelitas 0,41 yang termasuk kategori “reliabel”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode

ADDIE. Hasil analisis dengan responden mahasiswa yang ada dilapangan memaparkan hasil dalam tabel 1.

Tabel 1. Analisis kebutuhan dengan responden mahasiswa

DESKRIPSI PERTANYAAN	RESPONDEN (%)		
	SS	S	C
Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran tata rias pengantin sunda siger	0	60	40
Mahasiswa suka belajar mandiri	0	60	40
Ketertarikan terhadap bahan ajar berbasis teknologi	20	40	40
Menyukai media pembelajaran audio-visual	60	20	20
Ketertarikan pada Augmented Reality sebagai media dan bahan ajar	40	60	0
Memerlukan pengembangan media pembelajaran yang memotivasi dalam proses pembelajaran	60	40	0
Memerlukan bahan ajar pendukung	40	60	0
Peran media pembelajaran mempermudah dan meningkatkan hasil belajar	40	40	20

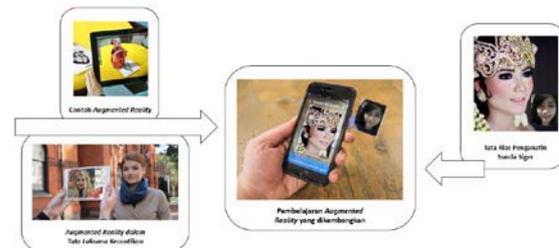
Keterangan :

SS : sangat setuju S : setuju C : cukup

Tabel diatas menggambarkan perlunya media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bahan ajar yang inovatif untuk digunakan dalam penunjang kegiatan belajar. Sebanyak 60% responden setuju dengan penerapan *Augmented Reality* sebagai media dan bahan ajar. *Augmented Reality* mempunyai keuntungan jika diterapkan dalam dunia pendidikan, yaitu: memiliki kekuatan untuk menarik minat belajar mahasiswa dengan cara yang sebelumnya tidak memungkinkan dan memberikan kebebasan bagi mahasiswa dalam melakukan proses penemuan dengan cara mereka sendiri. Hal tersebut sesuai kutipan Chaovalit (2014) bahwa. “*Augmented Reality has the power to attract interest in*

learning and allow freedom to do the discovery process in their own way”. Selain itu 60% dari total responden sepakat bahwa bahan ajar yang dibutuhkan berupa media pembelajaran yang menampilkan isi pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran sampai praktek.

Design pembelajaran dengan menerapkan *Augmented Reality* ini didasarkan dengan indikator dalam materi tata rias pengantin sunda siger. Kesemuannya ditentukan dengan proses pembuatan desain untuk diolah dalam *software* yang ada untuk diproses lebih lanjut. Dengan konsep pembelajaran, media ini dikaitkan dengan prinsip pembelajaran lainnya yang tidak lepas dari kombinasi teknologi 4.0. Adapapun design pembelajaran yang dirancang untuk diterapkan *Augmented Reality* sebagaimana gambar berikut.



Gambar 2. *Design Augmented Reality (AR)* pada Pembelajaran Tata Rias Pengantin Siger

Gambar 2 mewakili contoh AR dan tatalaksana pembelajaran kecantikan dengan konsep teknologi. Kedua gambar tersebut mencerminkan gambar 2D yang mampu memunculkan obyek lain dengan media *smartphone*, *tablet* atau sejenisnya untuk membantu proses Realistik yang ada. Gambar di samping kanan adalah tata rias pengantin Sunda Siger, yang menyertakan relawan dengan gambaran yang telah dilakukan tatarias sebelum dan sesudahnya. Gambar tersebut memiliki karakteristik 2D yang nantinya akan di *importing* dalam

pembelajaran AR. Adapun gambar yang ada ditengah adalah kombinasi dari ketiga gambar yang ada di samping kanan dan kirinya. Pembelajaran AR yang dikembangkan akan memunculkan media sebagaimana gambar ditengah. Gambar yang ada di dalam gambar merupakan contoh Realistik dalam teknologi yang muncul dengan disorot bantuan *smart phone*. Smartphone disorotkan ke dalam sebuah media 2D berupa foto ataupun obyek gambar lain bahkan tulisan yang nantinya akan disorot *smart phone* yang dikondisikan sedemikian rupa.

Hasil efektifitas pengembangan model pembelajaran AR pada materi tata rias pengantin Sunda Siger dibuktikan dengan menggunakan pada uji beda rata-rata. dari Hasil output ini menggunakan SPSS terdapat nilai rerata dari hasil belajar tata rias pengatin sunda siger sebelumnya adalah 50,25 kemudian selesai diberikan perlakuan adalah 76,25. Dapat disimplkan nilia rerata pre dan post-test mengalami peningkatan.

Tabel 2. Tabel Nilai Rata-Rata

	Mean	N	Stde. Dev	Std. Error Mean
Pre	50.25	40	3.285	.495
Post	76.25	40	2.801	.423

Setelahnya memunculkan hitungan koefisiensi korelasi, berdasarkan hasil ouput tabel 3. koefisien korelasi pembalajaran *augmented relaity* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan adalah 0.561 dengan *p-value* $0.00 < 0.05$, sehingga kesimpulannya signifikan. Hal tersebut dapat dicermati dalam Tabel 3.

Table 3. Tabel Nilai Korelasi (Paired Samples Correlations)

Pair	N	Correlation	Sig.
Awal & Akhir	40	.561	.006

Nilai signifikasinsi perbedaan pada penelitian menggunakan uji signifikansi perbedaan dengan SPSS 16.0. Di idapat

hasil t-hitung = 38.971, db = 39 dan p-value = $0.00 < 0.05$, hal tersebut berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar tata rias pengantin sunda siger sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa model pebalajaran *augmented reality*. Dapat dikatakan model pembelajaran yang dikembangkan efektif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar tata rias pengantin sunda siger. Hal itu dapat dicermati dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Nilai Singnifikansi Perbedaan (Paired Samples Test).

Paired Differences Awal & Akhir							
Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	95% Confidence Interval f the Different		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
1.452	3.331	.502	15.55	13.53	38.97	38	.00

Terdapat perbandingan angka yang menunjukkan bahwasanya hasil dari tes awal dan tes akhir mengalami perkembangan, dari tes awal rata-rata dengan nilai 50,25 kemudian diberikan perlakuan berupa model-model pembelajaran *augmented reality* yang sudah dikembangkan kemudian baru diadakan post test untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan dan diperoleh data nilai rata-rata sebesar 76,26.

Penggunaan AR dalam pembelajaran juga dikaji Nanggo dan Ramasamy (2018) dalam karyanya “*Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*”. Penelitian terserbut menyimpulkan bahwa AR telah banyak diterapkan dalam pengaturan pendidikan tinggi dan dapat memotivasi siswa dan kelompok sasaran seperti pendidikan anak usia dini dan Pelatihan Kejuruan pendidikan (VET) adalah kelompok potensial untuk pengguna AR di masa depan. Hal tersebut sejalan dengan Penelitian yang dilakukan dengan hasil yang ada di atas.

Penelitian lain oleh Amberg (2019) yang berjudul “*Augmented Reality for E-Learning*” yang diambil dari *Conference Augmented Reality, Mobile & Werable*,

Rwth Aachen University menunjukkan bahwa AR memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Terbukti memiliki pembelajaran efektif pada peserta didik, dibandingkan dengan pembelajaran non-AR dan menunjukkan bahwa untuk topik tertentu, AR lebih efektif dalam mengajar siswa dibandingkan dengan media lain seperti buku, video, atau pengalaman PC desktop. Perlunya diketahui bahwasanya AR memiliki dampak positif dalam pembelajaran tidak hanya dalam pembelajaran tata rias pengantin namun juga terhadap pembelajaran lain yang memiliki interaksi sosial dan juga transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik.

Jurnal berjudul “*Why Should My Students Use AR? A Comparative Review of the Educational Impacts of Augmented-Reality*” yang diambil dari *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Science and Technology Proceedings* [14] juga menjelaskan AR memiliki dampak positif dan negatif pada pendidikan. Dampak positif AR selama ini terbukti meningkatkan pemahaman AR lebih efektif. Hasil penelitian menunjukkan itu siswa belajar lebih baik saat menggunakan AR lebih efektif daripada menggunakan media tradisional saat mengerjakan tugas dan meningkatkan motivasi siswa. Dampak negatif juga dirasakan dengan menggunakan system AR siswa lebih cenderung belajar mandiri dan kurang dapat bekerja sama. Materi pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Kedua dampak yang ada berhubungan erat dengan efektivitas AR terhadap hasil belajar peserta didik, oleh karenanya setiap pengajar dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan ilmu yang akan diajarkan terhadap peserta didik

Yeom (2017) dengan judul penelitiannya, “*Interactive Augmented Reality system for enhancing library instruction in elementary schools*”, menjelaskan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran yang setara dan pembelajaran konvensional dapat diganti dengan AR

ketika ada keterbatasan tenaga kerja, karena mampu membantu dalam memotivasi dan kemauan peserta untuk belajar. Penjelasan diatas memungkinkan untuk memudahkan pengajar dalam tatalaksana proses pengajaran di lingkungan sekolah diharapkan pembelajaran yang ada menjadikan indikator-indikator yang telah ada dalam kurikulum tercapai sehingga pembelajaran akan lebih maksimal dan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Penelitian lain yang ditulis Bonetti (2016) menambahkan hal serupa bahwa, “*The results of this study show that the combination of mobile AR technology and pedagogical inquiry activities in an SSI context is effective in terms of promoting students’ understanding of the science content.*” Kutipan tersebut membuktikan bahwa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi teknologi AR mobile dan kegiatan penyelidikan pedagogis dalam konteks SSI efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konten sains dan bertujuan untuk mengontekstualisasikan pembelajaran siswa secara virtual.

KESIMPULAN

Penelitian yang ada sesuai hasil yang telah dikaji menyimpulkan bahwasannya penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran AR pada pelajaran tata rias pengantin sunda siger. Penelitian yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar tata rias pengantin sunda siger untuk mahasiswa prodi pendidikan tata rias Universitas Negeri Jakarta. Secara keseluruhan dapat dibuktikan produk model yang dalam penelitian ini layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran pendidikan tata rias pengantin Universitas Negeri Jakarta. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dipertimbangkan oleh dosen/pengajar pendidikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran tata rias pengantin sunda sig

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Goog, "Beauty Clinic Services and Using of Cosmetic for Beauty Clinic Attendees at Jakarta , Indonesia," *Int. J. Bus. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 6, pp. 77–87, 2016.
- [2] N. Mansor and M. R. Yaacob, "Cosmetic Usage in Malaysia : Understanding of the Major Determinants Affecting the Users Faculty of Business Management," *Int. J. Bus. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 273–281, 2016.
- [3] N. A. Aziz and H. Ngah, "The Effect of Self Expressive Value and Perceived Value on Malaysian Cosmetic Brand Loyalty : The Mediating Role of Brand Identification & Word of Mouth," *Int. J. Bus. Soc. Sci.*, vol. 6, no. 7, pp. 78–89, 2019.
- [4] R. Narayanan and S. Sharma, "A review discussion of marketing technique in cosmetic product," *J. Crit. Rev.*, vol. 7, no. 7, pp. 1030–1036, 2020.
- [5] M. Radja, "A review discussion of marketing technique in cosmetic product," *J. Crit. Rev.*, vol. 7, no. 7, pp. 1030–1036, 2020.
- [6] N. Azlina, A. Aziz, K. Ab, A. Paul, and A. Mohd, "Providing Augmented Reality Based Education for Students with Attention Deficit Hyperactive Disorder via Cloud Computing : Its Advantages," *J. Crit. Rev.*, vol. 31, no. 2, pp. 577–581, 2016.
- [7] C. Hilken and D. Ruyter, "City Research Online City , University of London Institutional Repository," *J. Interact. Mark.*, vol. 4, no. 4, pp. 56–67, 2017.
- [8] A. S. Yonita, A. S. Putro, and A. Margawati, "The International Journal of Health, Education and Social (," *J. Interact. Mark.*, vol. 2, no. 4, pp. 23–35, 2019.
- [9] H. S. Khraim, "The Influence of Brand Loyalty on Cosmetics Buying Behavior of UAE Female Consumers," *J. Interact. Mark.*, vol. 3, no. 2, pp. 123–133, 2014.
- [10] F. Bonetti, "Augmented Reality and Virtual Reality in Physical and Online Retailing : A Review , Synthesis and Research Agenda," *J. Interact. Mark.*, vol. 6, no. 7, pp. 87–97, 2016.
- [11] P. Chaovalit, "Factors Influencing Cosmetics Purchase Intention in Thailand : A Study On The Relationship of Credibility and Reputation With the Persuasive Capabilities Of Beauty Bloggers," *J. Interact. Mark.*, vol. 8, no. 2, pp. 39–48, 2014.
- [12] C. C. Nanggo and C. Ramasamy, "Augmented Reality Marketing in," *J. Interact. Mark.*, vol. 5, no. 7, pp. 67–79, 2018.
- [13] N. Amberg, "Green Consumer Behavior in the Cosmetics Market," *J. Interact. Mark.*, vol. 5, no. 6, pp. 67–79, 2019.
- [14] M. Y. Yim, S. Chu, and P. L. Sauer, "ScienceDirect Is Augmented Reality Technology an Effective Tool for E-commerce? An Interactivity and Vividness Perspective," *J. Interact. Mark.*, vol. 39, no. 5, pp. 89–103, 2017.
- [15] S. Yeom, "Augmented Reality for Learning Anatomy Research aims," *J. Interact. Mark.*, vol. 6, no. 7, pp. 1377–1383, 2017.