



Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Mata Kuliah Rias Pengantin Barat

Mitra Lusiana¹, Siti Hajar Thaitami², Febri Silvia³

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang, Indonesia

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital telah mendorong inovasi dalam pendidikan, termasuk pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kemenarikan media pembelajaran AR berbasis Android pada mata kuliah Rias Pengantin Barat. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei terhadap 20 mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan yang telah menempuh mata kuliah tersebut. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan indikator: daya tarik visual, interaktivitas, kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi. Hasil menunjukkan bahwa media AR dinilai sangat menarik dengan persentase skor antara 86% hingga 90% di semua indikator. Visualisasi 3D yang realistis, interaktivitas tinggi, serta kemudahan penggunaan membuat media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Kesimpulannya, media AR berbasis Android memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri dalam pendidikan keterampilan seperti tata rias.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

10 April 2025

Revised

27 April 2025

Accepted

10 June 2025

Keywords

Augmented Reality, Kemenarikan Media, Media Pembelajaran, Tata Rias Pengantin Barat

Corresponding

Author :

mitra.lusiana@fpp.unp.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Munculnya teknologi berbasis digital seperti *e-learning*, *virtual reality*, dan *augmented reality* telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam proses belajar-mengajar. Dalam konteks pendidikan vokasi dan keterampilan, pemanfaatan teknologi ini menjadi sangat relevan karena dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah pemahaman materi yang bersifat visual, teknis, dan praktik (Lusiana et al., 2022).

Salah satu teknologi yang mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). AR adalah teknologi yang menggabungkan elemen virtual seperti gambar, teks, suara, atau objek 3D ke dalam dunia nyata secara langsung dan interaktif melalui perangkat seperti *smartphone* atau tablet (Atmajaya, 2017; Riyanto & Singgih, 2015; Tang et al., 2020). AR memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan tambahan informasi atau objek virtual yang tampak seolah-olah nyata dan menyatu dengan lingkungan sekitar (Medina Herrera et al., 2019; Wang, 2017). Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku teks, modul cetak, atau video pembelajaran, AR memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas, imersivitas, dan kontekstualitas. AR memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam, memungkinkan peserta didik untuk melakukan eksplorasi langsung terhadap objek pembelajaran secara tiga dimensi, yang sulit dicapai oleh media konvensional.

Dalam pembelajaran, AR terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman konseptual peserta didik (Arifin et al., 2020; Radosavljevic et al., 2020). Berdasarkan penelitian (Belia & Selao, 2024) sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan AR di bidang tata rias memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa, terutama dalam pengenalan make up dan kegunaannya secara lebih mendetail dan visual. Selain itu, berdasarkan penelitian (Amelia & Kusstianti, 2020) juga menyebutkan bahwa penggunaan AR sangat layak untuk diterapkan dibidang kecantikan karena mampu meningkatkan motivasi, minat belajar serta membantu pemahaman teori maupun praktek. Hal ini memperkuat urgensi pemanfaatan AR dalam pendidikan kecantikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Dalam bidang kecantikan, khususnya pada mata kuliah Rias Pengantin Barat, media pembelajaran berbasis AR memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat bantu visual dan interaktif. Mata kuliah ini mengajarkan berbagai teknik merias wajah, memilih busana, serta menata rambut sesuai dengan konsep budaya Barat yang memiliki estetika tersendiri (Hayatunnufus, 2021). Karakteristik materi yang bersifat visual, teknis, dan penuh detail membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi secara nyata, terstruktur, dan mudah dipahami. Sayangnya, metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan buku teks, gambar, atau penjelasan lisan sering kali kurang efektif untuk menjelaskan teknik rias secara menyeluruh.

Penggunaan AR dalam pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk mengamati tampilan riasan pengantin secara tiga dimensi, memutar tampilan

wajah dari berbagai sudut, serta melihat langkah-langkah rias secara bertahap, seolah-olah mereka sedang berinteraksi langsung dengan model nyata. Hal ini tentu dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap struktur dan teknik merias wajah, pemilihan warna, hingga busana dan aksesoris. Selain itu, AR juga dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat Android, sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri di luar jam kuliah.

Dari aspek psikologis belajar, salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah kemenarikan media yang digunakan (Az-zahra & Kurniasari, 2022; Siregar et al., 2022). Media yang menarik akan mampu membangkitkan rasa ingin tahu, minat, serta keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar (Haryanto et al., 2024; Mahardika et al., 2021). Menurut (Kurniawan et al., 2020) kemenarikan media mencakup daya tarik visual, kemudahan interaksi, kejelasan informasi, serta kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran. Jika media pembelajaran yang digunakan tidak menarik, maka mahasiswa cenderung kehilangan fokus dan motivasi, sehingga hasil belajarnya pun kurang optimal.

Namun demikian, penggunaan media AR dalam pembelajaran tata rias masih tergolong baru dan belum banyak diteliti, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis Android yang mudah diakses oleh mahasiswa. Oleh sebab itu, penting untuk melakukan penelitian mengenai analisis kemenarikan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Android pada mata kuliah Rias Pengantin Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media ini mampu menarik perhatian mahasiswa, meningkatkan minat belajar, dan mendukung pemahaman terhadap materi rias pengantin gaya Barat secara efektif dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif di bidang tata rias, sekaligus menjadi acuan bagi dosen dan institusi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi digital yang relevan dan efektif dalam proses pembelajaran kejuruan berbasis keterampilan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat kemenarikan media pembelajaran AR berbasis Android dalam mata kuliah Rias Pengantin Barat. Subjek penelitian terdiri dari 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan. Sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu mahasiswa semester IV yang telah menempuh mata kuliah Rias Pengantin Barat. Media AR yang digunakan telah di validasi

oleh ahli media dan ahli materi dan layak digunakan untuk pembelajar mata kuliah rias pengantin barat.

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator kemenarikan media menurut (Kurniawan et al., 2020) meliputi: (1) Daya tarik visual, (2) Interaktivitas, (3) Kejelasan informasi, (4) Kemudahan penggunaan, dan (5) Relevansi materi. Skala penilaian menggunakan skala Likert 1-5. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, persentase), untuk menggambarkan tingkat kemenarikan media pembelajaran berdasarkan persepsi mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil kemenarikan yang bagus pada setiap indikator yaitu indikator daya tarik visual, interaktivitas, kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Penilaian Kemenarikan Media *Augmented Reality*

Indikator	Persentase	Kategori
Daya Tarik Visual	88%	Sangat Bagus
Interaktivitas	86%	Sangat Bagus
Kejelasan Informasi	90%	Sangat Bagus
Kemudahan Penggunaan	87%	Sangat Bagus
Relevansi Materi	89%	Sangat Bagus

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis Android pada mata kuliah Rias Pengantin Barat menunjukkan tingkat kemenarikan yang tinggi di mata mahasiswa. Hal ini tercermin dari data kuantitatif yang dikumpulkan melalui kuesioner terhadap penggunaan media. Secara umum, mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media AR dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Salah satu indikator utama yang memperoleh skor tertinggi dalam penilaian adalah daya tarik visual dengan persentase 88% kategori sangat bagus. Tampilan media yang mengusung elemen visual 3D dengan kualitas gambar dan animasi yang realistis mampu menarik perhatian mahasiswa sejak awal penggunaan. Elemen visual ini menjadi sangat penting dalam pembelajaran rias pengantin, karena mahasiswa membutuhkan kemampuan untuk memahami bentuk wajah, warna kulit, perpaduan warna makeup, serta

tata rambut dari berbagai sudut pandang. Teknologi AR memungkinkan mahasiswa untuk memutar tampilan model wajah, alat, bahan, kosmetik serta aksesoris, memperbesar detail, dan mengamati perubahan secara bertahap, sehingga memperkuat daya visualisasi terhadap teknik rias yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran dengan dukungan visual yang kuat dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan.

Indikator interaktivitas juga mendapat penilaian positif dengan persentase 86% kategori sangat bagus. Mahasiswa merasa bahwa media AR memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Interaktivitas tercermin dalam fitur-fitur seperti sentuhan layar (*touch-based interaction*), kemampuan *zoom in/out*, dan rotasi objek 3D yang membuat pengguna merasa seolah-olah sedang berinteraksi langsung. Aspek ini dinilai mampu meningkatkan rasa memiliki dan kontrol terhadap proses belajar, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan kognitif mahasiswa dalam memahami materi.

Hasil analisis terhadap indikator Kejelasan Informasi menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respons positif terhadap penyajian materi dalam media pembelajaran AR berbasis Android dengan persentase 90%. Informasi yang disajikan dianggap jelas, sistematis, dan mudah dipahami, baik dari segi teks naratif, penjelasan langkah-langkah rias, maupun petunjuk penggunaan aplikasi. Narasi pendukung yang terintegrasi dengan objek visual 3D terbukti mampu memperkuat pemahaman mahasiswa.

Sementara itu, pada indikator Kemudahan Penggunaan, media AR juga memperoleh tanggapan positif dengan persentase 87%. Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa mereka dapat dengan mudah mengakses, mengoperasikan, dan menavigasi aplikasi tanpa membutuhkan pelatihan khusus. Tata letak menu yang sederhana, tombol navigasi yang intuitif, serta instruksi penggunaan yang disediakan sejak awal aplikasi dijalankan, membuat mahasiswa merasa nyaman dalam menggunakan media ini. Fitur interaktif seperti rotasi model 3D, *zoom*, dan penggantian tampilan rias dapat dilakukan dengan mudah melalui gestur sederhana seperti mengusap atau mencubit layar.

Dari segi relevansi materi dengan persentase 89% kategori sangat bagus, mahasiswa menilai bahwa isi dalam media AR telah sesuai dan terintegrasi dengan baik dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam mata kuliah Rias Pengantin Barat. Materi teori yang biasanya diajarkan secara verbal atau melalui gambar statis kini dapat dikombinasikan dengan praktik visual yang lebih nyata melalui simulasi rias digital. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*practice-based learning*), yang menekankan

pengalaman langsung dan pemahaman aplikatif dalam proses pembelajaran keterampilan. Selain itu, penggunaan AR juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar, di mana mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja melalui perangkat pribadi mereka, mendukung pembelajaran mandiri dan berbasis teknologi (*self-directed mobile learning*).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran AR berbasis Android memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dan potensi besar untuk diterapkan dalam pendidikan tata rias, khususnya dalam mata kuliah yang menuntut visualisasi teknik dan praktik detail seperti Rias Pengantin Barat. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa, tetapi juga membantu memperjelas konsep abstrak menjadi konkret melalui representasi visual dan interaktif

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis Android pada mata kuliah Rias Pengantin Barat memperoleh penilaian sangat bagus pada seluruh indikator kemenarikan, yaitu daya tarik visual (88%), interaktivitas (86%), kejelasan informasi (90%), kemudahan penggunaan (87%), dan relevansi materi (89%). Hal ini menunjukkan bahwa media AR memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dan respons positif dari mahasiswa sebagai pengguna.

Hasil ini memperlihatkan bahwa AR mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam. Daya tarik visual yang tinggi menunjukkan bahwa visualisasi 3D yang realistis memberikan dampak positif terhadap perhatian dan minat belajar mahasiswa. Demikian pula, tingkat interaktivitas yang tinggi menandakan bahwa mahasiswa merasa terlibat langsung dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya, temuan ini memperkuat hasil studi (Atmajaya, 2017; Qorimah & Utama, 2022) dan (Abdinejad et al., 2021; Nurhidayanti et al., 2022; Wang, 2017) yang juga menyatakan bahwa AR mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar secara signifikan. Namun, yang membedakan penelitian ini adalah fokusnya pada bidang tata rias, khususnya rias pengantin Barat, yang sebelumnya belum banyak dikaji secara spesifik. Hal ini menjadikan temuan ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) dalam konteks pendidikan kecantikan berbasis teknologi.

Hasil penelitian ini mengandung makna penting bahwa AR tidak hanya berperan sebagai media bantu visual semata, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam mengoptimalkan proses pembelajaran keterampilan praktis. AR dapat mengkonversi informasi verbal dan statis menjadi pengalaman visual

dan interaktif yang konkret dan aplikatif. Implikasi dari hasil penelitian ini mencakup dua aspek. Di satu sisi, secara pedagogis, AR dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendorong pendekatan *student-centered learning*. Di sisi lain, secara institusional, temuan ini dapat mendorong dosen dan lembaga pendidikan vokasi untuk mulai mengadopsi teknologi AR dalam pengembangan kurikulum dan media pembelajaran, terutama pada mata kuliah berbasis praktik.

Alasan mengapa hasil penelitian menunjukkan tingkat kemenarikan yang tinggi disebabkan oleh kesesuaian karakteristik media AR dengan sifat materi rias pengantin yang sangat visual, teknis, dan membutuhkan simulasi nyata. Kemampuan AR dalam menampilkan objek secara tiga dimensi, memudahkan mahasiswa memahami teknik rias dari berbagai sudut pandang dengan lebih baik daripada media konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ini, tindakan yang diperlukan adalah mendorong pengembangan lebih lanjut media pembelajaran berbasis AR di mata kuliah keterampilan lainnya dalam bidang tata rias dan kecantikan. Selain itu, pelatihan penggunaan media berbasis teknologi kepada dosen dan mahasiswa perlu dilakukan agar adopsi teknologi ini dapat berjalan optimal.

Dengan demikian, media pembelajaran AR berbasis Android terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penguasaan materi yang bersifat praktis dan visual seperti Rias Pengantin Barat. Penelitian ini dapat menjadi landasan awal untuk pengembangan lebih luas teknologi AR di dunia pendidikan kecantikan dan vokasi secara umum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis Android terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemenarikan pembelajaran pada mata kuliah Rias Pengantin Barat. Mahasiswa menunjukkan minat yang lebih tinggi, merasa lebih termotivasi, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan model 3D yang realistis dan fitur visual yang mendukung pemahaman teknis secara menyeluruh. Media ini dinilai mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan sistematis serta mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang kompleks. Selain itu, materi yang disajikan dalam aplikasi terbukti relevan dengan kompetensi mata kuliah, sehingga memperkuat integrasi antara teori dan praktik. Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran tata rias tidak hanya menjawab kebutuhan akan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membuka

peluang untuk pengembangan pembelajaran mandiri yang fleksibel dan berorientasi pada keterampilan. Dengan demikian, AR berbasis Android memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas sebagai inovasi media pembelajaran di bidang kecantikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdinejad, M., Talaie, B., Qorbani, H. S., & Dalili, S. (2021). Student Perceptions Using Augmented Reality And 3d Visualization Technologies In Chemistry Education. *Journal Of Science Education And Technology*, 30, 87-96.
- Amelia, L., & Kusstianti, N. (2020). Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Sub Kompetensi Pemangkasan Rambut Teknik Increase Layer. *Jurnal Tata Rias*, 9(2).
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59-73.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227-232.
- Az-Zahra, K., & Kurniasari, R. (2022). Efektivitas Pemberian Media Edukasi Gizi Yang Menarik Dan Inovatif Terhadap Pencegahan Anemia Kepada Remaja Putri: Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 5(6), 618-627.
- Belia, B., & Selao, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Make Up Dan Kegunaannya Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sintaks Logika*, 4(1), 57-62.
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Hanafiah, H., Haryati, H., Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 868-883.
- Hayatunnufus, H. (2021). *Tata Rias Pengantin Barat*.
- Kurniawan, R. A., Rifa'i, M. R., & Fajar, D. M. (2020). Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1), 19-28.
- Lusiana, M., Yupelmi, M., & Hayatunnufus. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Barat. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2772-2777. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2470>

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Medina Herrera, L., Castro Pérez, J., & Juárez Ordóñez, S. (2019). Developing Spatial Mathematical Skills Through 3D Tools: Augmented Reality, Virtual Environments And 3D Printing. *International Journal On Interactive Design And Manufacturing (Ijidem)*, 13, 1385–1399.
- Nurhidayanti, A., Nofianti, E., Kuswanto, H., Wilujeng, I., & Suyanta, S. (2022). Analisis Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Melalui Implementasi LKPD Discovery Learning Berbantuan Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 312–328.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Radosavljevic, S., Radosavljevic, V., & Grgurovic, B. (2020). The Potential Of Implementing Augmented Reality Into Vocational Higher Education Through Mobile Learning. *Interactive Learning Environments*, 28(4), 404–418.
- Riyanto, R., & Singgih, S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(4).
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75.
- Tang, K. S., Cheng, D. L., Mi, E., & Greenberg, P. B. (2020). Augmented Reality In Medical Education: A Systematic Review. *Canadian Medical Education Journal*, 11(1), E81.
- Wang, Y.-H. (2017). Exploring The Effectiveness Of Integrating Augmented Reality-Based Materials To Support Writing Activities. *Computers & Education*, 113, 162–176.