

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan seseorang dalam menimba ilmu pengetahuan, baik melalui bimbingan dari orang lain ataupun secara swadidik. Melalui pendidikan, dapat menambah wawasan tentang kehidupan lingkungan di sekitar kita. Pendidikan dapat mengembangkan kecerdasan, kreativitas, rasa tanggung jawab dan kualitas seseorang. Dengan begitu, guna memperoleh ilmu pengetahuan kita harus menempuh pendidikan. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan berbagai macam cara, seperti melalui sekolah, buku-buku, museum sejarah, atau melakukan sesuatu yang baru seperti eksperimen yang menjadikan ilmu pengetahuan dan pengalaman pribadi yang dapat bermanfaat untuk orang banyak.

Sudah 2 tahun lebih Indonesia mengalami pandemi *Covid-19* hingga detik ini kasus positif masih ada di Indonesia. Menurut juru bicara kementerian kesehatan RI, dr. Mohammad Syahril, Sp.P, MPH yang dikutip dalam *website KEMENKES* (4 Agustus 2022, 10:52 WIB), khusus untuk *Covid-19* masih dalam status pandemi walaupun terkendali dan saat ini adanya kenaikan kasus walaupun tingkat positif masih di bawah 5%, kemudian angka kematiannya di bawah 3%. Tetap harus waspada bagaimana kita melakukan pengetatan, disiplin protokol kesehatan, PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat), dan juga vaksinasi. Sehingga, dalam proses belajar mengajar masih menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Tetapi, ada juga yang sudah mulai menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) tentunya dengan mengikuti protokol kesehatan. Dalam hal ini terbagi menjadi 2 media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan *platform*. Seperti, *zoom, google meet, google classroom, whatsapp dan quizzz*. Serta, ada yang sudah belajar secara langsung di sekolah maupun kampus dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar.

Seiring dengan perkembangan zaman, tentu saja segala aspek akan ikut berkembang. Tidak terkecuali dengan teknologi, salah satunya ialah perkembangan dari masa revolusi industri 4.0 yang segala sesuatunya mengandalkan teknologi. Kemudian, mengalami kemajuan dengan adanya *society* 5.0 yang dalam hal ini lebih difokuskan pada masyarakat guna menekankan kesiapan untuk lebih berpikir kritis, analitis, dan mengembangkan kreativitas. Perkembangan ini terus terjadi untuk mencegah penurunan peran manusia dalam berkehidupan (Puspita, dkk, 2020: 128&130). Dengan adanya kemajuan teknologi dan komputerisasi membuat manusia menjadi lebih kreatif untuk menciptakan produk-produk pembelajaran tidak hanya bersifat *text book* saja tetapi dikombinasikan dengan gambar dan video, maka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Menurut *website* Universitas Medan Area (2 Agustus, 23:40 WIB) Salah satu teknologi dalam revolusi industri 4.0 yaitu *Augmented Reality* (AR). Dengan adanya teknologi *Augmented Reality* (AR) ini dimungkinkan dapat menjadi tonggak dalam upaya mengadaptasikan pengajar dan peserta didik menuju pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Sugiana dan Muhtadi, 2019:1)

Augmented Reality (AR) merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan (Mustaqim, 2017: 37). Penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebenarnya ada di sekitar kita, cuma masyarakat belum menyadari *Augmented Reality* (AR) itu sendiri. Dan pada umumnya digunakan sebagai navigasi telpon genggam seperti peta dan kompas *online*, dalam dunia kedokteran digunakan sebagai simulasi janin, dalam dunia edukasi digunakan sebagai media pembelajaran yang menampilkan gambar tata surya, bangun ruang, hewan dan kerangka tubuh manusia, Serta dalam dunia kecantikan digunakan sebagai *virtual makeup* dan katalog produk kecantikan. Semua ini ditampilkan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Pada program Diploma III Tata Rias, terdapat mata kuliah Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi, dimana di mata kuliah tersebut mempelajari perawatan kulit wajah menggunakan alat-alat listrik. Permasalahan kulit yang dialami

seseorang, tentunya memerlukan tindakan perawatan baik secara manual maupun dengan alat listrik. Seiring perkembangan zaman, banyak alat-alat listrik yang digunakan dalam perawatan *facial*, Seperti *sterilizer cabinet, towel warmer, wood lamp, frimator, vapozone, magnifying lamp, vacuum suction, galvanic, high frequency, dan vulperisator*. Dengan menggunakan alat-alat listrik hasil perawatan pada wajah terlihat perubahan dalam waktu singkat dan tentunya dengan perawatan yang rutin.

Dalam proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* dibutuhkan inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada saat PJJ, dengan hal seperti di atas menjadikan peneliti tertarik untuk mengembangkan produk tersebut. Pada Tugas Akhir ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Dilengkapi *Augmented Reality* untuk Materi Pengenalan Alat Listrik Kecantikan”, peneliti ingin mengembangkan produk pembelajaran berupa buku saku yang terdapat tulisan, gambar dan video dengan penambahan *QR code* yang dihubungkan ke *website MyWebAR (Augmented Reality)*. Mengingat masa pandemi dan peserta didik belum sepenuhnya menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Maka, buku saku ini dapat diakses secara *online (soft copy* dalam bentuk PDF) maupun *offline (hard copy* dalam bentuk buku saku).

Selain itu, peneliti berharap dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)* dapat bermanfaat didalam dunia kecantikan yang tidak hanya digunakan sebagai katalog belanja *online* dan *virtual makeup*. Tetapi, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efisien, efektif, menambah wawasan dan menambah motivasi belajar bagi mahasiswa, khususnya pada mata kuliah Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti menuliskan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan seseorang
2. Dimasa pandemi *covid-19* di Indonesia dalam bidang pendidikan mengalami keterbatasan media pembelajaran saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)
3. Menghubungkan teknologi 4.0 dengan pengembangan kreativitas 5.0
4. Memanfaatkan buku saku yang dilengkapi *Augmented Reality* (AR) dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam. Maka, peneliti memandang bahwa permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, peneliti membatasi diri hanya berkaitan dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Dilengkapi *Augmented Reality* untuk Materi Pengenalan Alat Listrik Kecantikan”, yaitu membahas teknologi *Augmented Reality* (AR) yang dimasukkan ke dalam buku saku sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian ini dirumuskan dalam suatu pokok masalah yaitu, sebagai berikut :

Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran melalui *Augmented Reality* (AR) untuk memperkenalkan alat-alat listrik pada mata kuliah Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, karena belum terdapatnya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi perawatan kulit. Maka, tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa buku saku yang dilengkapi *Augmented Reality* (AR) melalui QR code untuk memperkenalkan alat-alat listrik kecantikan, agar dapat bermanfaat pada mata kuliah Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi di Program Studi Diploma III Tata Rias.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta Didik

1. Sebagai pengenalan dan pengembangan media pembelajaran melalui *Augmented Reality* (AR) di dunia kecantikan.
2. Meningkatkan motivasi belajar
3. Menjadikan media pembelajaran yang efisien dan efektif
4. Mempermudah dalam mengetahui alat-alat listrik yang digunakan dalam Perawatan Kulit Wajah dengan Teknologi.

b. Bagi Program Studi

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat juga dijadikan referensi bagi mahasiswa Program Studi Diploma III Tata Rias yang akan melakukan penelitian selanjutnya.
2. Hasil dari pengembangan media dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efisien dan efektif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

1. *Augmented Reality* (AR) dijadikan sumbangan solusi dan pengembangan media pembelajaran.
2. Sebagai bukti hasil belajar di Universitas Negeri Jakarta dalam Program Studi Diploma III Tata Rias.