

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Betawi Dengan *Prototyping* Memanfaatkan Teknologi *Augmented Reality* (Studi Kasus : SMP Ibu Pertiwi)

Nama : Nur Hidayat Noviansah

Program Studi : Sistem Informasi

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh masyarakat setempat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Betawi merupakan sebuah suku bangsa yang kaya akan keragaman budaya, bahasa, seni dan adat istiadat dari masyarakat setempat di DKI Jakarta. Dalam pembelajaran yang berlangsung selama ini, para siswa dan siswi cenderung hanya duduk dan diam, rendahnya minat membaca siswa dalam belajar, serta pembelajaran budaya Indonesia yaitu budaya Betawi saat ini belum menarik di mata siswa dan siswi. Akibat dari proses pembelajaran di SMP Ibu Pertiwi kelas VII, siswa dan siswi, mudah jenuh dan bosan saat mempelajari budaya Betawi sehingga mengakibatkan siswa dan siswi kurang memahami tentang budaya Betawi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dikembangkan pembelajaran budaya Betawi dengan *prototyping* memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Pengembangan dengan *prototyping* membuat guru dan siswa-siswi dapat saling berinteraksi untuk dapat mendefinisikan kebutuhan pembelajaran, mulai dari kebutuhan aplikasi, membuat rancangan serta mengevaluasi hasil rancangan pada aplikasi. Dengan siklus hidup rekayasa sistem yang mencakup tahap pengembangan konsep (*concept development*), dan tahap pengembangan teknik (*engineering development*). penelitian ini, dihasilkan pengembangan media pembelajaran budaya Betawi dengan dengan *prototyping* memanfaatkan teknologi *augmented reality*, yang membantu meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan adanya 3D Object, guna membantu guru dalam pembelajaran siswa dan siswi sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan data pengujian terhadap responden di kelas VII, diperoleh kesimpulan bahwa tujuan dikembangkannya media pembelajaran budaya Betawi dengan *prototyping* memanfaatkan teknologi *augmented reality* dalam tugas akhir ini tercapai dengan rata-rata penilaian sebesar 94,46%.

Kata kunci : **Media Pembelajaran, Budaya Betawi, *Augmented Reality*, *Prototyping***