

## ABSTRAK

Apa yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis nilai-nilai budaya? Pembelajaran berbasis nilai-nilai budaya adalah model pembelajaran yang digunakan guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam menguasai seperangkat rumusan kompetensi, dengan mengedepankan dan mengacu pada nilai-nilai budaya yang berlaku. Dengan batasan yang demikian, para pengelola dan penyelenggara pembelajaran di sekolah perlu memahami nilai-nilai budaya, baik sebagai isi materi maupun pendekatan pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan karena kesalahan atau perbedaan makna nilai-nilai budaya akan berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pendidikan nasional yang mengandung nilai-nilai budaya.

Kebudayaan tersebut ciptaan manusia yang berlangsung di kehidupan. Kehidupan dan pendidikan dimana hubungan antar proses dengan isi artinya proses dalam mengambil alih kebudayaan merupakan arti membudayakan manusia atau fungsi dari pendidikan melatih sikap aspek mental, kepribadian atau tingkah laku secara baik dan kebudayaan memiliki tujuan yang lebih yaitu dalam hal melakukan pembinaan kepribadian yang dilakukan agar manusia bisa tahu untuk bisa berfikir kreatif untuk menciptakan suatu kebudayaan yang bagus. Kebudayaan suatu hal yang harus di perjuangkan dan terus berlangsung dan tidak boleh berhenti pada suatu titik. Apabila kebudayaan telah hilang pada diri sendiri dan tidak berkembang lagi hal tersebut dibilang peradaban.

Dengan berkembangnya teknologi, pembelajaran yang ditingkatkan teknologi semakin berfokus pada teknologi yang muncul seperti *augmented reality*, pembelajaran di mana-mana, pembelajaran seluler, dan analitik pembelajaran untuk meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna dalam pembelajaran multimodal yang diperkaya lingkungan. Penelitian ini memanfaatkan inovasi teknologi dalam perangkat keras dan perangkat lunak untuk perangkat seluler dan popularitasnya yang semakin meningkat di kalangan masyarakat serta perkembangan yang signifikan dari pemodelan pengguna dan proses personalisasi yang menempatkan siswa di pusat proses pembelajaran. Secara khusus, penelitian

*augmented reality* (AR) telah matang ke tingkat yang semestinya aplikasi sekarang dapat ditemukan di perangkat seluler dan non-seluler. Penelitian tentang AR juga telah menunjukkannya kegunaan yang ekstrim untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran

Penelitian tugas akhir ini menghasilkan Aplikasi Teknologi Augmented Reality Game Budaya Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode *Waterfall* akan membantu para siswa siswi Sekolah Dasar untuk belajar pembelajaran visualisasi.

Kata kunci—*Augmented Reality, Virtual Reality, Vuforia, Unity3D, SDK, SDLC, UML, Waterfall*