

## **ABSTRAK**

### **PERMAINAN EDUKATIF DALAM METODE PENDEKATAN SENTRA UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY***

**Oleh**

**RISE LASDASARI**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini memacu berkembangnya berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya dalam aspek perkembangan anak usia dini. Anak usia dini memerlukan sarana untuk membantu tumbuh kembangnya, seperti permainan yang bernilai edukatif, untuk itu perlu dikembangkan suatu permainan edukatif yang berbasis teknologi, salah satunya teknologi *Augmented Reality*. Teknologi *Augmented Reality* dikembangkan dengan menggunakan *library* ARToolkit dan bahasa pemrograman C. Untuk membangun aplikasi *Augmented Reality* dibutuhkan model atau obyek 3D yang dirancang dengan menggunakan software blender-2.49b-windows. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan *Virtual Reality* ke dalam dunia nyata sehingga anak mendapatkan *user experience* yang lebih dibandingkan permainan edukatif lainnya. Dengan teknologi ini anak-anak dapat berinteraksi dengan objek virtual secara nyata, sehingga permainan lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Permainan Edukatif, Anak Usia Dini

## **ABSTRACT**

### **EDUCATIONAL GAMES IN CENTER APPROACH METHOD FOR THE AGE EARLY CHILDHOOD EDUCATION USING TECHNOLOGY AUGMENTED REALITY**

**By**

**RISE LASDASARI**

Nowdays, the progress of technology grow rapidly, and it affect to all aspect in our life, such in age early childhood growth. age early childhood need facility to help their growth, like an educational game which based on technology, like an Augmented Reality technology. Augmented Reality technology developed by library ARToolkit and C programming language. Building an application of Augmented Reality needs model or object 3D that were designed using blender-2.49b-windows software. Augmented Reality is a technology that combine between virtual reality and real life, so that, age early childhood get more experience than another educational games. By this technology age early childhood can keep in touch with virtual object reality, and gaming will be come more interactive and interesting.

Key word : Augmented Reality, Educational Game, Age Early Childhood