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