

**PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* KEPULAUAN INDONESIA
SEBAGAI EDUKASI ANAK**

Amir Hamzah
NIM 42315010055

ABSTRACT

The development of technology which is increasingly rapidly influencing lifestyles that are increasingly developing as well. Along with current technological developments, in terms of computer science also has many benefits for humans in all fields, especially in the fields of information, education and communication. A good learning process must contain interactive, fun, challenging, motivating and provide more space for children to be able to develop creativity and independence, in accordance with the individual talents and interests of children. Fun learning activities are strongly influenced by various factors, one of which is the selection of learning media used must be able to attract students to learn, interactive when used, but does not reduce the essence of the material presented. And one of the positive impacts of technological development that can be made as an interactive and interesting learning media for children today is Augmented Reality (AR). With this simple depiction, the writer hopes that he wants to make Augmented Reality into a learning medium that is expected to attract children to learn about the Indonesian archipelago at an early age with fun.

Keywords: (*Augmented Reality, Children, Education, Indonesian Islands*)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN AUGMENTED REALITY KEPULAUAN INDONESIA SEBAGAI EDUKASI ANAK

Amir Hamzah
NIM 42315010055

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi gaya hidup yang semakin berkembang pula. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, dari segi ilmu komputer juga memiliki banyak manfaat bagi manusia di segala bidang, terutama pada bidang informasi, edukasi dan juga komunikasi. Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi anak untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat individu anak. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik bagi siswa untuk belajar, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan. Dan salah satu dampak positif perkembangan teknologi yang dapat di jadikan sebagai sebuah media pembelajaran interaktif dan menarik untuk anak – anak pada zaman sekarang ini adalah *Augmented Reality* (AR). Dengan penggambaran sederhana ini, yang di harapkan penulis yaitu ingin membuat *Augmented Reality* ke dalam sebuah media pembelajaran yang diharapkan akan menarik minat anak – anak untuk mempelajari kepulauan Indonesia di usia dini dengan menyenangkan.

Kata Kunci: (*Augmented Reality, Anak-anak, Edukasi, Kepulauan Indonesia*)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA