

ABSTRAK

Aplikasi edukasi ini dirancang dengan menerapkan teknologi Augmented Reality sebagai sarana pembelajaran yang diharapkan dapat membantu anak-anak dalam menangani korban kecelakaan dengan cepat dan tepat. Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time. Media pembelajaran AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan AR sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah metode multimedia development life cycle yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu ,Concept, Desain, Collecting Content Material,Assembly, Testing, dan Distribution.

Kata Kunci: augmented reality, media pembelajaran, P3K.



ABSTRACT

This educational application is designed by applying Augmented Reality technology as a learning tool which is expected to help children in handling accident victims quickly and accurately. Augmented Reality (AR) can be defined as a technology that can combine virtual objects two-dimensional or three-dimensional into a real environment and then bring it or project it in real time. AR can be used to help visualize abstract concepts for the understanding and the structure of an object model. Learning Media AR can visualize abstract concepts for the understanding and the structure of an object model enables the AR as a more effective media in accordance with the purpose of learning media. The method used in this application is multimedia development life cycle method consisting of several stages, namely, Concept, Desain, Collecting Content Material, Assembly, Testing, and Distribution.

Keywords : augmented reality, utilization of instructional media, P3K.

