

INTISARI

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk pengenalan cita-cita dan profesi pada anak usia dini. Salah satu media edukatif pengenalan profesi yaitu Pop-Up Book dari PT. Bocilinc Kreatif Konsultan, namun media ini masih bersifat konvensional yang masih terbatas pada kegiatan fisik dan visual saja. Penelitian ini bertujuan membangun prototipe aplikasi mobile berbasis Augmented Reality (AR) yang terintegrasi dengan Pop-Up Book untuk memperkenalkan berbagai profesi kepada anak-anak. Teknologi AR memungkinkan objek 3D ditampilkan secara interaktif melalui marker, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan realistis. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan penekanan pada visual yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi AR dalam media Pop-Up Book mampu meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi serta memudahkan pemahaman tentang profesi. Selain itu, aplikasi ini juga menjadi solusi inovatif bagi PT. Bocilinc Kreatif Konsultan dalam menyempurnakan produk Pop-Up Book dengan sentuhan teknologi digital, sehingga menjadikannya lebih menarik dan edukatif. Keberhasilan ini membuka peluang lebih luas untuk pengembangan integrasi teknologi AR dalam media pendidikan anak di Indonesia.

Kata kunci: Pop-Up Book, Vuforia, Augmented Reality, Android, Edukasi

ABSTRACT

The development of digital technology has driven innovation in the field of education, including the introduction of aspirations and professions to early childhood learners. One of the educational media for introducing professions is the Pop-Up Book developed by PT. Bocilinc Kreatif Konsultan. However, this media remains conventional, limited to physical and visual activities only. This research aims to develop a mobile prototype application based on Augmented Reality (AR) integrated with the Pop-Up Book to introduce various professions to children. AR technology enables 3D objects to be displayed interactively through markers, making the learning experience more engaging and realistic. The development method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), with an emphasis on attractive and interactive visuals. The results show that the implementation of AR in the Pop-Up Book media can increase children's interest in the material and facilitate their understanding of different professions. Moreover, this application serves as an innovative solution for PT. Bocilinc Kreatif Konsultan to enhance their Pop-Up Book product with digital technology, making it more appealing and educational. This success opens up broader opportunities for the development of AR technology integration in children's educational media in Indonesia.

Keywords: Pop-Up Book, Vuforia, Augmented Reality, Android, Education