ABSTRAK

Teofilus Jodi Saputra, 2020, **Game Edukasi Sejarah Zaman Praaksara Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI – Malang, Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Game Edukasi, Zaman Praaksara, *User Defined Target*.

Zaman praaksara adalah masa kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan. Dalam pembelajaran sejarah khususnya zaman praaksara diharapkan siswa mampu berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang berguna untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang. Dalam penerapannya di sekolah pembelajaran sejarah dilakukan hanya dengan media buku dan presentasi*,* untuk itu perlu adanya media tambahan untuk membantu meningkatkan minat belajar dan juga dapat memberikan gambaran materi secara visual untuk memberikan edukasi kepada siswa tentang zaman praaksara, salah satunya melalui media *game*. Melalui game salah satunya game edukasi dengan menggunakan teknologi *augmented reality,* maka akan menghasilkan sebuah *game* yang dapat memunculkan gambar tiga dimensi, sehingga menjadi lebih interaktif dan edukatif. Dan dengan menggunakan metode *user defined target* pengguna dapat memilih sendiri target untuk menampilkan objek 3 dimensi tanpa perlu media tambahan. Dalam game ini pengguna dapat mempelajari kehidupan zaman praaksara melalui permainan yang memiliki 3 level yaitu masa berburu dan meramu, masa bercocok tanam, dan masa perundagian. Pemain dapat menjelajahi map di setiap masa, melihat benda-benda peninggalan masa tersebut, dan juga memainkan quest yang berbeda di setiap levelnya untuk memenangkan permainan

ABSTRACT

Teofilus Jodi Saputra, 2020, **A Mobile-Based Educational Game Of Prehistoric Age History Using Augmented Reality Technology**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI – Malang, Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Educational Game, Prehistoric era, *User Defined Target*.

Prehistoric era is the period of human life before knowing writing. In learning history, especially in the pre-literacy era, students are expected to be able to think chronologically and have knowledge of the past that is useful for understanding present and future life. In its application in schools, history learning is carried out only with book and presentation media, for this reason it is necessary to have additional media to help increase interest in learning and can also provide a visual description of the material to provide education to students about the pre-literacy era, one of which is through game media. Through games, one of which is an educational game using augmented reality technology, it will produce a game that can display three-dimensional images, so that it becomes more interactive and educational. And by using the user defined target method, the user can choose their own target to display 3-dimensional objects without the need for additional media. In this game, users can learn about pre-literate life through a game that has 3 levels, namely the hunting and gathering period, the cultivation period, and the perundagian period. Players can explore the map in each era, see objects from that era, and also play different quests in each level to win the game