

ABSTRAK

Pendidikan dan perkembangan anak adalah aspek penting yang perlu diperhatikan untuk mempersiapkan mereka di masa depan. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan pada anak adalah konsentrasi, yang membantu mereka lebih fokus dan merespons lingkungan sekitar dengan baik. Namun, tantangan besar yang dihadapi adalah kurangnya konsentrasi, terutama karena anak-anak cenderung mudah teralihkan perhatian jika sesuatu hal membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar di TK Baitu Mkamur, Tanjung Tani lebih menarik dengan teknologi *Augmented Reality* tersebut. Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*, dapat menambahkan ketertarikan terhadap media, karena anak dapat berinteraksi dengan elemen digital yang seolah-olah nyata, hal tersebut dianggap menarik oleh anak, karena menciptakan pengalaman baru yaitu belajar sambil bermain ini dipilih sebagai solusi karena memiliki elemen warna, gambar, dan suara yang menarik,

sehingga dapat membuat anak lebih tertarik dan fokus. Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yaitu ada 6 tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi dalam menginspirasi metode belajar sambil bermain, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan calistung dan konsentrasi anak-anak, serta memberikan bekal yang kuat bagi pendidikan mereka di masa depan.

Kata Kunci : *Game Edukatif, Konsentrasi , Augmented Reality*