

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan digital saat ini tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga menimbulkan dampak negatif antara lain menjamurnya permainan digital yang seolah menenggelamkan permainan edukasi. Hal ini diperburuk dengan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Sehingga anak-anak seperti kecanduan game digital dan menjadi minim kreatifitas. Suatu kondisi yang memprihatinkan, tetapi harus kita sadari saat ini kita sangat terikat pada teknologi. Menyadari hal ini, penulis membuat suatu aplikasi yang menggabungkan teknologi dan permainan edukasi yang dapat membantu menggali minat masyarakat terutama anak - anak untuk memainkan permainan edukasi dengan bantuan teknologi digital yang akan berimbas pada perkembangan kreatifitas mereka. Aplikasi ini berbasis *Android* dengan teknologi *Augmented Reality (AR)*, yang dibuat menggunakan *Unity3D*. Aplikasi ini berupa panduan merakit bongkahan *Plastic Building Blocks* menjadi bentuk tertentu secara mudah dan menyenangkan, sehingga pengguna dapat berkreatifitas dengan tidak meninggalkan teknologi. Aplikasi ini dapat di gunakan melalui ponsel pintar dengan sistem operasi *Android*.

Kata kunci : permainan, *Plastic Building Blocks*, penggunaan *gadget*, *Augmented Reality (AR)*, *Android*, *unity3D*.