

[Click here to enter text.](#)

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID

Oleh
Wisnu Widhiantoro
14312138

Sistem pembelajaran di SD Kartika II-5 Bandar Lampung saat ini masih menggunakan buku atau modul dengan sifat pemodelan yang masih menggunakan 2 dimensi, terkadang juga menggunakan alat peraga yang terbuat dari kayu. Belum adanya media pembelajaran baru yang menggunakan teknologi augmented reality.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka di perlukannya solusi yaitu media pembelajaran baru yang menerapkan teknologi augmented reality dengan metode pengembangan menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Concept*) pada pembelajaran bangun ruang matematika yang akan menghasilkan aplikasi.

Dalam membangun aplikasi pembelajaran bangun ruang augmented reality berbasis android ini menerapkan berbagai macam konten seperti konten augmented reality, konten materi, dan konten kalkulator. Augmented reality digunakan untuk menampilkan bangun ruang secara 3D dan terdapat beberapa fitur pendukung. Materi berisi tentang definisi ciri-ciri dan rumus-rumus mengenai bangun ruang tersebut, dan untuk kalkulator digunakan untuk menghitung volume dan luas permukaan berbagai macam bangun ruang. Pada aplikasi pembelajaran bangun ruang augmented reality ini terdapat 3 menu utama yaitu menu kelas 4, 5, dan 6 SD (Sekolah Dasar). Dengan menerapkan media pembelajaran baru ini diharapkan dapat membantu untuk pembelajaran para siswa/i dalam belajar matematika khususnya bangun ruang.

Kata kunci: Sekolah Dasar, Augmented Reality, Bangun Ruang, MDLC, Android