

## ABSTRAK

---

*Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas tertambah sekedar menambahkan atau melengkapi kenyataan. *Augmented Reality* akan mengubah cara kita memandang dunia atau setidaknya cara penggunaannya melihat dunia.

Matematika merupakan ilmu dasar pengetahuan dan teknologi. Bangun ruang merupakan salah satu materi pada pelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar (SD) kelas 5. Materi ini membahas tentang mengenal bangun-bangun ruang seperti kubus, balok, tabung, kerucut, prisma, limas dan bola. Dalam pengembangan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* mengenai materi bangun ruang, tetapi dalam aplikasi pembelajaran yang dibuat hanya menampilkan bentuk bangun ruang tanpa memberikan suatu materi yang berkaitan dengan materi bangun ruang seperti rumus-rumus setiap bangun ruang dan contoh perhitungan untuk setiap bangun ruangnya. Pembelajaran yang lebih interaktif untuk dapat meningkatkan motivasi, dan minat belajar siswa mengenai materi bangun ruang.

Dan dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi bangun ruang dengan memanfaatkan teknologi AR sebagai media pembelajarannya.

Kata kunci : *Augmented Reality (AR), Matematika dan Bangun Ruang*