

## RINGKASAN

**Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang 3D Menggunakan Augmented Reality**, Nur Laili Wahyuningtias, E31200245, Tahun 2023, Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Taufiq Rizaldi, S.ST., MT (Dosen Pembimbing).

Sekolah Dasar saat ini masih menggunakan metode ceramah, hal ini menjadi salah satu kendala daya ketertarikan siswa untuk memahami sebuah materi. Oleh karena itu, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini kita harus lebih memanfaatkannya di kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi *Augmented Reality* terhadap beberapa materi di Sekolah Dasar, terutama pada pembelajaran matematika. Dengan menggunakan *Augmented Reality* ini diharapkan siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang 3D Menggunakan *Augmented Reality* ini dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran dan untuk menarik minat belajar serta membantu pemahaman siswa mengenai materi bangun ruang.. Bangun ruang yang digunakan ialah kubus, balok, prisma segitiga, limas segitiga, limas segiempat, tabung, dan kerucut. Aplikasi ini mempresentasikan objek 3D secara visual guna membantu siswa mengenal bangun ruang secara tiga dimensi. Selain itu terdapat penjelasan yang berbentuk suara untuk menambah daya tarik pembelajaran dan quiz untuk melatih siswa dalam mengenal bangun ruang.