

ABSTRAK

Judul : Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang dengan *Augmented Reality*
(Studi Kasus : SDN Rorotan 07 Jakarta)

Nama : Selvana Arma Putra

Program Studi : Teknik Informatika

Saat ini, media pembelajaran yang berkaitan dengan bentuk bangun ruang masih dilakukan dengan manual, dan sulit bagi sekolah dan tenaga pengajar untuk membeli alat peraga sebagai media pembelajaran bangun ruang. Dari segi kognisi, siswa juga sulit untuk memahami bentuk bangun ruang, karena tanpa alat peraga, mereka hanya bisa berimajinasi atau membayangkan bentuk geometri itu sendiri. Gambaran umum dari aplikasi ini adalah siswa dapat mempelajari bentuk bangun ruang dengan menggunakan kamera dengan perangkat seluler berbasis Android. Siswa hanya perlu memindai marker yang telah dibuat, dan objek dalam ruang tiga dimensi akan muncul sesuai dengan marker yang telah dipindai. Selain itu juga terdapat kuis interaktif yang dapat menambah daya tarik dan melatih kemampuan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran menggunakan augmented reality.

Kata Kunci : *media pembelajaran, bangun ruang, augmented reality*

ABSTRACT

Title : *Learning Applications Building with Augmented Reality (Case Study: SDN Rorotan 07 Jakarta)*

Name : Selvana Arma Putra

Study Program : *Informatics Engineering*

Currently, learning media related to geometric shapes are still done manually, and it is difficult for schools and teaching staff to buy teaching aids as geometric learning media. In terms of cognition, it is also difficult for students to understand geometric objects, because without props, they can only imagine or imagine geometric objects themselves. In this study, we designed and built an interactive learning model application based on geometric objects such as cubes, blocks, prisms, tubes, cones, and spheres. The general description of this application is that students can learn geometric shapes by using a camera with an Android-based mobile device. Students only need to scan the markers that have been made, and objects in three-dimensional space will appear according to the markers that have been scanned. In addition, there are also interactive quizzes that can increase interest and train students' abilities to understand the material. This research will produce an application of learning media using Android-based augmented reality.

Keywords : *learning media, building space, augmented reality*