

ABSTRAK

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Aplikasi ini dimaksudkan untuk dapat memfasilitasi dan membantu lancarnya proses belajar mengajar yang mana aktivitas belajar dengan media pembelajaran ini dapat dilakukan secara mandiri maupun didampingi oleh guru. Siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar (seperti mengamati dan mendemostrasikan) tidak hanya mendengarkan uraian guru. Aplikasi ini mampu menampilkan objek bangun kubus dan balok dalam 3 Dimensi dan animasi 2 Dimensi. Adapun fungsionalitas aplikasi yaitu dapat melakukan rotasi pada objek 3D bangun kubus dan balok, latihan menghitung unit bangun kubus, latihan menggambar kubus, menampilkan animasi jaring-jaring kubus membentuk bangun kubus dan jaring-jaring balok membentuk bangun balok, dan animasi volume air. Aplikasi ini dibuat dengan metode ADDIE. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Blender* untuk membuat objek 3D, *Unity* sebagai *tools* membangun aplikasi dan pembuatan animasi 2D. Proyek akhir ini membangun dan merancang suatu Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Volume Kubus dan Balok Kelas 5 SD dengan berbasis *platform dekstop*. Pengujian aplikasi dilakukan dengan uji fungsionalitas dan uji kepuasan pengguna. Hasil pengujian dari 21 koresponden siswa-siswi SD Ar-rafi, 85% berpendapat bahwa aplikasi dapat meningkatkan semangat belajar dan 90% dapat memahami pelajaran Volume Kubus dan Balok. Aplikasi mampu menjelaskan materi dan memberikan latihan soal yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Unity*, 3D, Animasi, 2D, Matematika.