

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar di ruang kelas terutama bagi siswa sekolah dasar. Dengan adanya media pembelajaran materi materi pelajaran yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata. Pada Penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Gempol Sari Bandung, media yang digunakan dalam proses belajar mengajar hanyalah buku. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran perlu dilakukan. Sebelum mengajar materi bangun ruang, Guru harus membuat objek 3D dari karton atau kertas lipat. Sehingga Guru membutuhkan kerja lebih sebelum mengajarkan materi bangun ruang. Selain itu, menurut wali kelas V A SDN Gempol Sari setelah mengajar materi bangun ruang media yang digunakan yaitu karton dan kertas hanya digunakan untuk sekali mengajar sehingga jika akan mengajar kembali guru harus membuat media tersebut berkali – kali.

Penelitian ini menarik karena dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran bangun ruang sehingga dapat menambahkan atau melengkapi media - media lainnya yang digunakan Guru dalam mengajar sebelumnya.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ini yakni dimulai dari pengumpulan kebutuhan, pengguna dan pengembang mengidentifikasi semua kebutuhan. Selanjutnya desain cepat, pada tahap ini akan dilakukan perancangan aplikasi dalam bentuk mockup untuk memberikan gambaran kepada pengguna terhadap interface aplikasi yang akan dibangun. Selanjutnya membangun prototipe, implementasi dari tahap desain cepat yang telah dibuat. Lalu evaluasi pelanggan terhadap prototipe, dilakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dibangun kepada pengguna. Selanjutnya perbaikan prototipe, akan dilakukan perbaikan prototipe berdasarkan dengan hasil evaluasi dari pengguna. Selanjutnya tahap produk rekayasa, Program yang sudah jadi dan seluruh kebutuhan pengguna sudah terpenuhi. Terakhir dilakukan pengujian kepada pengguna menggunakan *black box testing*, kuesioner, dan uji materi.

Output dari penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *augmented reality*.

Kata Kunci : media pembelajaran, *augmented reality*