

ABSTRAK

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) adalah pendidikan yang di khususkan untuk anak usia empat sampai enam tahun. Saat ini, taman kanak-kanak mengenalkan bangun ruang pada siswa hanya dengan menggunakan buku dan alat peraga saja contohnya balok dan magnet atau mainan berbentuk bangun ruang. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk membuat metode pembelajaran yang baru dan menarik, juga mudah dipahami oleh siswa taman kanak-kanak, orang tua/wali dan guru. Aplikasi pengenalan bangun ruang ini menggunakan teknologi Augmented Reality yang diterapkan pada *smartphone* Android. Dengan aplikasi ini siswa TK dapat bermain sambil belajar dengan cara yang berbeda dan tidak mudah bosan. Software yang digunakan adalah Unity untuk membuat AR, dan Photoshop untuk membuat kartu marker. Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode *Waterfall*. Aplikasi ini dapat menampilkan tujuh bangun ruang yang dapat diganti dengan tujuh warna, jika berhasil di pindai aplikasi akan memunculkan bangun ruang berbentuk animasi tiga dimensi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi ini mendapat persentase sebanyak 86,75%, sehingga termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran bangun ruang pada siswa taman kanak-kanak.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Bangun Ruang, dan Pendidikan Anak Usia Dini.