

ABSTRAK

Pembelajaran bangun ruang di SDN Panancangan 2 dilakukan dengan cara guru memaparkan materi di depan kelas dibantu alat peraga, menggunakan media kardus bekas. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan kurangnya minat belajar, sehingga siswa sulit untuk mencerna dan memahami materi yang disajikan terutama kesulitan dalam mempelajari cara menghitung volume bangun ruang. Diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencerna dan memahami materi bangun ruang, yaitu aplikasi pembelajaran bangun ruang berbasis Android dengan perancangan *user interface*. Metode yang digunakan dalam perancangan user interface yaitu *User Centered Design* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Aplikasi yang telah dihasilkan dilakukan *usability testing* dengan metode *Quality in Use Integrated Measurement*. Hasil pengujian pertama mendapatkan rata-rata persentase 90%, namun faktor yang masih rendah ditingkatkan. Hasil pengujian kedua mendapatkan rata-rata persentase 91%. Capaian hasil belajar setiap siswa mendapatkan peningkatan setelah menggunakan aplikasi, yang tuntas di atas Kriteria Ketuntasan Minimal menjadi 26,6% dari 30 siswa, yang sebelumnya hanya 6,6%.

Kata kunci: bangun ruang, user centered design, user interface, quality in use integrated measurement, matematika