

Abstrak

Bangun ruang merupakan cabang ilmu dari mata pelajaran matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Bangun ruang adalah ilmu yang mempelajari tentang bentuk, ukuran, posisi relatif, dan sifat dari bangun ruang. Contoh dasar bangun ruang antara lain kubus, balok, prisma, limas, kerucut, tabung, dan bola. Di era saat ini, mayoritas anak lebih tertarik menggunakan *smartphone* daripada membaca buku, dengan kata lain anak-anak lebih senang belajar sambil bermain. Terlebih untuk subjek bangun ruang yang membutuhkan alat peraga untuk memvisualisasikan sebuah bentuk bangun ruang. Saat ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, salah satu teknologi yang banyak dikembangkan dan populer ialah teknologi *augmented reality*. Teknologi realitas tertambah dapat menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual dengan cara memproyeksikan objek 3 dimensi ke dalam proyeksi lingkungan nyata dan menampilkan hasil proyeksi melalui media seperti layar monitor atau layar *smartphone* secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkanlah *Geomath*, yaitu sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* yang memiliki fitur berupa materi pembelajaran bangun ruang, kamera interaksi untuk mempelajari bangun ruang, dan kuis untuk melatih pemahaman materi. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan pengajar untuk mengenalkan bangun ruang dan mempercepat siswa untuk memahami materi dengan cara memperagakan dan memvisualisasikan bentuk bangun ruang yang dipelajari siswa.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Bangun Ruang, Belajar