

## Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran interaktif pada materi geometri Sekolah Dasar yang membuat siswa kesulitan memahami penjelasan yang disampaikan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan aplikasi media pembelajaran matematika pada materi geometri bangun ruang khusus kubus dan balok berbasis teknologi *Augmented Reality* untuk siswa kelas V SD, serta mengetahui tingkat kelayakan produk dari subyek uji coba dan validator. Tahap pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Untuk metode pengumpulan data digunakan metode observasi langsung dan angket tertutup. Angket hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisa penilaian skala *likert* sehingga diperoleh hasil sebagai berikut: Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 92,50% yang termasuk kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Validator ahli desain media dengan persentase skor 93,00% yang termasuk kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan produk dari tiga orang guru SD dengan persentase skor 89,33% yang termasuk kategori sangat baik. Respon penggunaan produk dari lima belas orang siswa SD dengan persentase skor 83,73% dengan kategori sangat baik. Disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran matematika SD pada materi geometri berbasis teknologi *Augmented Reality* yang telah dikembangkan dapat digunakan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran matematika.

**Kata kunci:** matematika, media pembelajaran, *Augmented Reality*

## Abstract

*Problems of this research is the lack of interactive learning media on elementary school geometry which makes it difficult for students to understand the explanation that conveyed by the teacher. This research aims to design geometrical mathematics learning media especially cubes and blocks based on Augmented Reality technology for fifth-grade elementary school students, and to know the level of product worthiness from the subject and validator. The development process of this research consists of five steps like Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection method used was a closed questionnaire. The results of the research questionnaire were analyzed using a Likert scale analysis, so the following results are obtained: The results trial of the material expert validator showed a percentage of 92.50% which is included in the excellent category with very decent information. Media design expert validator with a percentage of 93.00% which is included in the excellent category with very decent information. Product response of three elementary school teachers with a percentage score of 89.33% included in the very good category. Product responses of fifteen elementary school students with a percentage score of 83.73% with a very good category. It was concluded that the application of elementary geometrical mathematics learning media that based on Augmented Reality technology can be used in elementary schools as a medium for learning mathematics.*

**Keywords:** mathematics, learning media, *Augmented Reality*