

## ABSTRAK

Media pembelajaran yang banyak dilakukan saat ini hanya menggunakan buku sehingga program pendidikan tidak tercapai dan materi yang disampaikan terkesan biasa. Tidak sedikit orang yang kurang menyukai membaca buku pelajaran terutama anak-anak. Dengan menggunakan teknologi yang semakin canggih dapat mendukung dunia pendidikan juga dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah teknologi *Augmented Reality* yang merupakan terobosan baru dalam dunia global. Metode pembelajaran seperti ini dapat membuat anak-anak lebih semangat dalam belajar karena selama ini metode pembelajaran yang dikenalkan kepada siswa bersifat konvensional. Implementasi *Augmented Reality* Interaktif Pengenalan Bangun Ruang 3D menggunakan *Marker Based Tracking* merealisasikan sebuah sistem berupa sarana pengenalan bangun ruang dengan menampilkan objek 3 dimensi dan menambahkan penjelasan menggunakan suara yang dirancang menarik untuk menambah minat belajar anak sekolah. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu metodologi luther sutopo, maka terwujudlah suatu media pembelajaran bangun ruang 3D berbasis android. Hasil pengujian aplikasi mendapatkan nilai uji coba kelayakan sebesar 83,29% yang dimana nilai tersebut dapat dikategorikan dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: Android, *Augmented Reality*, Bangun ruang 3D, Media Pembelajaran