

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin berkurangnya minat belajar siswa dikarenakan perkembangan teknologi hiburan yang justru semakin menyuguhkan hal-hal menarik dan interaktif seperti film kartun maupun animasi tiga dimensi (3D). Sedangkan media pembelajaran yang saat ini digunakan masih didominasi oleh buku yang berisi tulisan dan gambar saja. Penggunaan buku 2D membuat siswa cenderung pasif dan kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Prototype* dan metode pengembangan sistem R&D. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengimplementasikan metode *Augmented Reality* terhadap pembelajaran Matematika berbasis Android pada tema Wirausaha sub tema Usaha di Sekitarku di SDN Kedung Oleg 4. Hasil yang didapat dari penelitian ini berdasarkan pengujian *test* (*pretest* dan *posttest*), nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 7,68%. Sedangkan dari hasil pengujian *nontest*, tingkat kepuasan *user* yaitu 87,27% (Sangat Setuju).

Kata kunci : *Augmented Reality*, R&D, 3D, Android