

**APLIKASI PEMBELAJARAN GEOMETRI BANGUN DATAR DAN
BANGUN RUANG BERBASIS ANDROID MOBILE MENGGUNAKAN
FLUTTER UNTUK SISWA KELAS 2, 3 dan 4 MADRASAH
IBTIDAIYAH 4 MADRASAH IBTIDAIYAH**

*(GEOMETRY LEARNING APPLICATION TWO DIMENSIONAL FIGURE AND THREE
DIMENSIONAL FIGURE BASED ON ANDROID MOBILE USING FLUTTER FOR
STUDENTS IN CLASS 2, 3 and 4 MADRASAH IBTIDAIYAH 4 MADRASAH IBTIDAIYAH)*

Ahmad Tantowi

Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Semarang

Ahmatantowi@gmail.com

ABSTRACT

Learning is the process of interaction between learners and educators in a learning environment to understand a subject matter. One example of learning media is a book whose use is still closely related to the learning process. In pandemic times like today using books becomes less effective in teaching and learning activities. Smartphones / HP today are more often used because it helps online learning. To help teaching and learning activities the author designs and creates flat-build geometry learning applications and builds space based on android mobile. It is hoped that the creation of learning applications can facilitate learners and educators, especially in math subjects.

Keywords: Android mobile, Learning, Three-dimensional Figure, Two-dimensional Figure

ABSTRAK

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan belajar untuk memahami suatu materi pelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran adalah buku yang mana penggunaannya masih erat dengan proses pembelajaran. Pada masa pandemik seperti sekarang ini menggunakan buku menjadi kurang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. *Smartphone / HP* saat ini lebih sering digunakan karena untuk membantu pembelajaran secara *daring*. Untuk membantu kegiatan belajar mengajar penulis merancang dan membuat aplikasi pembelajaran geometri bangun datar dan bangun ruang berbasis android *mobile*. Diharapkan dengan pembuatan aplikasi pembelajaran tersebut dapat mempermudah peserta didik maupun pendidik khususnya di mata pelajaran matematika.

Kata kunci : *Android Mobile*, Bangun Datar, Bangun Ruang, Pembelajaran.