

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat belajar mahasiswa. Media yang dikembangkan berupa slide dilengkapi *augmented reality* berbasis *android* pada materi Definisi, Ruang Lingkup dan Penyelesaian masalah sederhana. Subjek dari penelitian ini adalah 33 mahasiswa semester 6 di prodi pendidikan informatika, universitas trunojoyo madura. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba dari ahli isi / materi dengan nilai persentase 90,9%, uji coba dari ahli media dengan nilai persentase 91,6%, uji coba mahasiswa perorangan dengan nilai persentase 81,48%, uji coba mahasiswa kelompok kecil dengan nilai persentase 83,64% dan uji coba mahasiswa kelompok besar dengan nilai persentase 80,95%. Dari hasil uji coba tersebut, menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan dan telah memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan minat belajar mereka pada materi Definisi, Ruang Lingkup dan Penyelesaian masalah sederhana.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, kecerdasan buatan, animasi, augmented reality, android, ADDIE*

## **ABSTRACT**

This study aims to create a media that can help increase student interest in learning. The media were developed in the form of a slide equipped with augmented reality android based on material Definition, Scope and simple problem solving. The subject of this research is 33 students of the 6th semester at the department of informatics education, Trunojoyo University. Development model used is a ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that the trial of the expert content / material with a percentage value of 90.9%, a test of media experts with a percentage of 91.6%, individual student test with a percentage value of 81.48%, a small group of students with 83.64% and large group student testing with a percentage value of 80.95%. From the test results it shows that the media deserves to be used and meet the requirement needs of students improve their learning interest in the matter Definition, Scope and simple problem solving.

*Keywords: media learning, artificial intelligence, animation, augmented reality, android, ADDIE*