

## INTISARI

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis AR. Pengujian dilakukan pada siswa kelas 5 SD Negeri 1 Gumelar dengan metode pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Analisis data dilakukan menggunakan Uji *Normalitas Shapiro-Wilk* dan Uji-T Berpasangan untuk menentukan pengaruh aplikasi dalam meningkatkan minat siswa terhadap Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi AR, yang dibuktikan dengan hasil Uji-T Berpasangan yang menghasilkan nilai  $p < 0,05$ . Selain itu, hasil survei menunjukkan bahwa aplikasi AR ini dinilai layak sebagai media pembelajaran berdasarkan aspek desain, fitur, dan kesesuaian materi dengan kurikulum.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Pembelajaran Matematika, Minat Belajar, Media Interaktif.



## **ABSTRACT**

*This study employs the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) to design and develop an AR-based application. The testing was conducted on fifth-grade students at SD Negeri 1 Gumelar using the pre-test and post-test method to measure changes in learning interest before and after using the application. Data analysis was performed using the Shapiro-Wilk Normality Test and the Paired T-Test to determine the impact of the application on increasing students' interest in Mathematics. The results of the study indicate a significant increase in students' learning interest after using the AR application, as evidenced by the Paired T-Test results, which yielded a p-value of less than 0.05. Additionally, survey results show that this AR application is considered suitable as a learning medium based on aspects of design, features, and alignment with the curriculum.*

*Keywords: Augmented Reality, Mathematics Learning, Learning Interest, Interactive Media.*

