

ABSTRAK

Saputra, Deka. 2025. *Pengembangan Media E-Busybook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Hidup Makhluh Hidup Kelas III Sekolah Dasar: Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof. Drs. Syahrial, M.Ed., Ph.D. (II) Alirmansyah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media ajar, E-busybook, Augmented Reality*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar, (2) untuk mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar, (3) untuk mendeskripsikan Tingkat kepraktisan dari pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data penelitian didapat dari Validator, Guru, dan Peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan dari validator. Guru dan Peserta didik juga memberikan penilaian terkait produk media *e-busybook* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan pada proses wawancara. Sedangkan kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli Materi, Media, dan Bahasa, angket praktisi, dan angket respon peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan meliputi (1) Hasil prosedur pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar, (2) hasil validitas media *e-busybook* berbasis *augmented reality* dari validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,81 dengan kategori sangat valid, hasil validasi media memperoleh skor rata-rata 4,72 dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi Bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid, (3) hasil kepraktisan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* dari angket respon pendidik dengan skor rata-rata 4,64 kategori sangat praktis, dan hasil angket respon peserta didik dengan skor rata-rata 4,57 dengan kriteria kepraktisan sangat praktis.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada materi siklus hidup makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media ajar pendukung pembelajaran IPAS di kelas III Sekolah Dasar.