

PENGEMBANGAN BUKU *SATUA* BALI PADA KONTEN IPA SD BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (BISARA)

Oleh

Komang Putri Saharani, NIM 2111031226

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media berupa buku penunjang pelajaran IPA mengintegrasikan *Satua* Bali dengan *Augmented Reality* (AR) yang bernama BISARA, mengetahui kevalidan serta kepraktisan buku sebagai media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan *rating scale* untuk uji validitas produk BISARA, angket untuk uji kepraktisan produk BISARA yang dilakukan oleh guru dan siswa, dan studi dokumen. Hasil yang diperoleh dianalisis dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini memperoleh hasil validitas media dari 3 ahli sebesar 0,942 dengan kategori sangat valid. Hasil presentase kepraktisan oleh guru memperoleh skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis dan presentase kepraktisan siswa memperoleh skor 87,8% dan tergolong sangat praktis. Hasil validitas dan kepraktisan tersebut menyatakan bahwa buku *Satua* Bali AR IPA valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: IPA, *Satua* Bali, *Augmented Reality*

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY (BISARA)-ASSISTED
BOOKS FOR ELEMENTARY SCHOOL SCIENCE CONTENT**

By

Komang Putri Saharani, Student ID 2111031226

Primary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop a science learning support book integrating Satua Bali with Augmented Reality (AR), called BISARA, and to determine its validity and practicality as a science learning medium in elementary schools. The development model used in this study is the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection methods used were a rating scale to test the validity of the BISARA product, a questionnaire to test the practicality of the BISARA product administered by teachers and students, and a document study. The results were analyzed using qualitative and quantitative methods. This study obtained a media validity score of 0.942 from three experts, categorized as very valid. The teacher's practicality score was 100%, categorized as very practical, and the student's practicality score was 87.8%, categorized as very practical. These validity and practicality results indicate that the Satua Bali AR Science book is valid and practical for use as a science learning medium for elementary school students.

Keywords: Science, Satua Bali, Augmented Reality

