

ABSTRAK

Rihana Zakiyah: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik pada Konteks Energi Samudra.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*, dan peningkatan literasi sains peserta didik pada konteks energi samudra. Penelitian menggunakan model DDD-E yang meliputi tahapan *Decide, Design, Develop, dan Evaluate*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah: 1) Media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* dikategorikan sangat layak dengan presentase sebesar 89,1% 2) pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi *augmented reality* berlangsung sangat efektif dengan skor keterlaksanaan sebesar 91,47% 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* dapat meningkatkan literasi sains peserta didik pada konteks energi samudra dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,73 (tinggi).

Kata kunci: *augmented reality*, energi samudra, literasi sains

