

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK MELATIH KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS III SD PADA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP

Zerafita Yundha Febriyani

Universitas Sanata Dharma

2025

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi sains siswa di Indonesia sebagaimana ditunjukkan oleh skor PISA 2022 yang menempatkan Indonesia di posisi ke-67 dari 81 negara dalam bidang sains. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk melatih literasi sains siswa kelas III SD pada materi siklus makhluk hidup. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner untuk validasi produk oleh dosen dan guru, serta tes untuk mengukur literasi sains siswa sebelum dan setelah penggunaan media. Pengembangan media dilakukan melalui pembuatan *augmented reality* yang menarik dan interaktif, yang mencakup berbagai aspek literasi serta memuat terkait siklus hidup kupu-kupu. Validasi produk oleh dosen dan guru menunjukkan bahwa media ini mendapatkan skor rata-rata 3,78 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Uji coba terbatas pada siswa menunjukkan peningkatan skor *pre-test* 54,5% ke skor *post-test* menjadi 90% dengan peningkatan 35,5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi interaktif di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Literasi sains, *Augmented Reality*, Kemampuan Literasi Sains

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY MEDIA TO TRAIN THE SCIENCE LITERACY SKILLS OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ON THE MATERIAL OF THE LIFE CYCLE OF LIVING THINGS**

Zerafita Yundha Febriyani

Sanata Dharma University

2025

*This research is motivated by the low scientific literacy of students in Indonesia as indicated by the 2022 PISA score, which placed Indonesia in 67th place out of 81 countries in the field of science. This study aims to develop augmented reality-based learning media to train the scientific literacy of third-grade elementary school students on the topic of the life cycle of things. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The instruments used in this study include questionnaires for product validation by lecturers and teachers, as well as tests to measure students' scientific literacy before and after using the media. Media development was carried out through the creation of interesting and interactive augmented reality, which covers various aspects of literacy and includes information related to the life cycle of butterflies. Product validation by lecturers and teachers showed that this media obtained an average score of 3.78 which is included in the "Very Good" category. Limited trials on students showed an increase in pre-test scores of 54.5% to post-test scores of 90% with an increase of 35.5%. Based on the research results, it can be concluded that augmented reality media can improve students' scientific literacy skills and make a positive contribution to the development of interactive technology-based learning in elementary schools.*

**Keywords:** Scientific Literacy, Augmented Reality, Scientific Literacy Skills