

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Wardhani, H. A. K. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7–13.
- Ameliah, R., Negara, R. A., Minarto, B., Manurung, T. M., & Akbar, M. (2022). Status Literasi Digital . *Kominfo*.
- Berlian, L., Arfan, F. M., Azzahra, S., Eryulianti, D., & Anggraeni, T. D. (2024). Implementasi Assembler Edu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX pada Materi Listrik Statis. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 381-387.
- Budianto, B., Susiloningtyas, D., & Dimyati, M. (2024). Spatial Analysis of Land Use and Land Utilization Based on Suitability Spatial Planning on Food Estate Planning Site in Kapuas Regency, Central Kalimantan. *Indonesian Journal of Earth Sciences*, 4(2), A834-A834.
- Budiningtyas, A. K., Utaminingsih, S., & Fajrie, N. (2022). Pengembangan media “pegalinu” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 1-10.
- Cahyati, C., Surahman, E., & Hernawati, D. (2019). Kemampuan Literasi Digital Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Discovery Learning. In *Prosiding: Seminar Nasional Biologi, Saintek, Dan Pembelajaran (SN-Biosper)*.
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312-1318.

- Choirunnisa, Z. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbatuan Assembler Edu, Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDIT Al Hikmah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8958-8967.
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. routledge.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376. <https://doi.org>
- Erwin, N. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Elektronika Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu, (2000), 32–44.
- Fatmawati. (2021). Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik.
- Gilster, P. (1997), *Digital literacy*. New York: Wiley Computer Publications
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://kitamenulis.id>
- Hasliyah, S., Sofyan, A., & Fadilah, E. (2022). Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 157-167.
- Hidayat, R. R. (2025). *Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Assembler Edu untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kemampuan Eksplanasi Siswa pada Materi Virus dan Peranannya* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Ilhami, A., & Yasnel. (2022). *Etnosains Melayu Riau (Integrasi Sains, Budaya dan Islam)*. Raja Grafindo Persada.
- Kahar, A. P., & Fadhilah, R. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi SMA Berbasis Potensi Lokal ., *Pedagogi Hayati*, 2(2), 21–32
- Indriani, R., & Abidin, Z. (2022). Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal*

- Wahana Pendidikan, 9(2), 139–148.
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>
- Jannah, R., & Oktaviani, R. N. (2022). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap kemampuan literasi numerasi digital pada pembelajaran matematika materi penyajian data kelas V MI At-Taufiq. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 123-138.
- Kamaliah, L., & Satianingsih, R. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 244-255.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2006). Digital literacy and digital literacies. *Digital kompetanse*, 1, 12-24.
- Latifah, A. N., Irianti, M., & Azizahwati, A. (2024). Penerapan model pembelajaran ICARE berbantuan aplikasi assemblr edu untuk meningkatkan literasi sains siswa. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 102-111.
- Liang, S. W., Fang, W. T., Yeh, S. C., Liu, S. Y., Tsai, H. M., Chou, J. Y., & Ng, E. (2018). A nationwide survey evaluating the environmental literacy of undergraduate students in Taiwan. *Sustainability (Switzerland)*, 10(6).
<https://doi.org/10.3390/su10061730>
- Lissa'adah, L., & Widiyatmoko, A. (2023). The effectiveness of augmented reality based on Assemblr Edu to increase learning interest and student learning outcomes. *Journal of Environmental and Science Education*, 3(2), 79-85.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Maknun, D. (2017). Ekologi : Populasi, Komunitas, Ekosistem. In A. Zaeni (Ed.), *Buku*. Nurjati Press.

- Mega, K. I. (2022). Mempersiapkan Pendidikan di Era Tren Digital (Society 5.0). *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(3), 114-121.
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77-80.
- Oktavia, R. (2021). Tingkat literasi digital siswa ditinjau dari penggunaan teknologi informasi sebagai mobile learning dalam pembelajaran biologi pada siswa menengah atas (SMA) kecamatan kuala nagan raya. *Jurnal Bionatural*, 8(2).
- Padang, F. A. L., Ramlawati, & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38-46.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9-13.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055-2060.
- Rofi'ah, I. (2023). Penggunaan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V-A Pada Materi Organ Gerak Manusia. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Rokhmah, Z., & Fauziah, A. N. M. (2021). Analisis literasi lingkungan siswa SMP pada sekolah berkurikulum wawasan lingkungan. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 176-181.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.

- Sodiq, M. Y. F., Sholihah, M. A., & Anggraini, D. P. (2021). Media Dominasi (Domino Sistem Koordinasi) untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 12(2), 99-107.
- Stavinibelia, S., Hariati, E., Ramadhan, N., Hasanah, U., & Saifuddin, F. (2024). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality dan Assemblr Edu dalam Pembelajaran Sains untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 47-53.
- Subroto, S. (2005). Tata Laksana Kurikulum. Jakarta, Indonesia. Rineka Cipta.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi digital, riset dan perkembangannya dalam perspektif social studies*. Feri Sulianta.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-analisis media pembelajaran pada pembelajaran biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22-27.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suryani, N. A. S. (2019). Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Tika, P. N., Nisa, S. F., Faturahmah, D., Ristanto, R. H., & Isfaeni, H. (2024). Pengembangan Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Ekskesi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 52-64.
- Ulfah, M., Suyanto, S., & Aminatun, T. (2020). The Completeness of Environmental Literacy Aspects Studied in the Articles Published in Several Countries. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(1), 75–82.
- Umayah, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi sekolah dasar abad 21 new digital literacy untuk membangun karakter siswa di era global. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 4(1).
- Urry, L. A., Chain, M. L., Wesserman, S. A., Minorsky, P. V, Orr, R. B., & Campbell, N. A. (2020). *Campbell Biology* (12th ed.). Pearson.

- Wahyuni, E., Maulida, M., Hamama, S. F., Samsuar, S., & Zamzami, Z. (2024). PENERAPAN MEDIA ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PEMBELAHAN SEL. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 1097-1106.
- Wardani, M. A. P., Rofi'i, & Harwanto. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis ICT terhadap Pencapaian Hasil Belajar Sistem Komputer Siswa. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 99–106.
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.
- Wijaya, A. N. (2021). Korelasi Antara Kecerdasan Naturalis dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Biologi. Universitas Siliwangi.
- Wulandari, R., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2020). Penggunaan aplikasi augmented reality untuk memfasilitasi penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 11(2), 59-69.