

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesti, Y., & Amelia, R. (2021). Faktor–Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Dengan Pendekatan Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Mtematika*, 10(2), 311–320.
- Agusta, I. P. G. L. (2022). Augmented Reality Media to Improve Science Literacy and Metacognitive Ability for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 300–308.
- Agustin, D. I., Hamdu, G., & Muharram, M. R. W. (2025). Analisis Kebutuhan Media Augmented Reality Berbasis Literasi Sains PPada Materi Ekosisitem Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(1), 112–124.
- Agustin, E. W. (2022). Sistem Ekskresi Pada Tubuh Manusia. Cv. Rizki Aulia.
- Ainulfais, F. A., & Sari, Y. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pengetahuan IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(7), 2025. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Aji, H. (2017). Sistem Ekskresi Pada Tubuh Manusia. Istana Media.
- Akbar, D. R., Ade, B. S., Kurniawati, Y., Logayah, D. S., & Arrasyid, R. (2022). Enhancing Digital Literacy in Social Studies through Augmented Reality Media. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(1), 25–40. <https://doi.org/10.17509/jpis.v31i1.46257>
- Aksenta, A. . (2023). Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Sociaty 5.0. PT. Sonpedi Publishing Indonesia.
- AlNajdi, S. M. (2022). The effectiveness of using augmented reality (AR) to enhance student performance: using quick response (QR) codes in student textbooks in the Saudi education system. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10100-4>
- Alwiyah, F., Rudiyanto, W., Anggraini, D. I., Windarti, (2024). Anatomi dan Fisiologi Ginjal : Tinjauan Pustaka Anatomy and Physiology of the Kidney : Literature Review. *Medula*, 14, 285–289.
- Amaly, N., & Armiah, A. (2021). Peran kompetensi literasi digital terhadap konten hoaks dalam media sosial. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 20(2), 43–52.
- Ananda, O. T., Mahanal, S., & Susanto, H. (2023). Literasi Digital Siswa : Studi Deskriptif Pada Pembelajaran Biologi Di SMA. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1100–1110.
- Antika, R. N., & Marpaung, R. R. T. (2023). Profil Literasi Sains dan Literasi Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 59–68. <https://doi.org/10.33627/oz.v12i1.1051>
- Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 490–500. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>
- Arikunto. S (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ashari, D., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., & Info, A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1), 176–185.

- <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>
- Asmita, A. N., & Eddiyansaa, D. J. P. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Flash Card Kelas Iii Sdn 10 Koto Baru. *Jurnal Dharma PGSD*, 3(1), 56–67.
- Asuta, C., Amanda, O., Nurani, T., Putri, W. A., & Dafit, F. (2023). Meningkatkan Keterampilan Literasi Multidimensi Melalui Program Holistik Di Sekolah Dasar. *Journal Central Publisher*, 1(5), 403–408. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i5.107>
- Ayu, G. N., Putri, C. A., Riyanto, A. R., & Koto, I. (2025). The Scientific Literacy Competence of Students in Indonesia and Mexico Based on PISA 2022: An International Comparative Study. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(5), 1033–1038. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i5.525>
- Barokah, A., Sunaryati, T., & Adelia, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Augmented Reality Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V SD. *Jurnal Dharma PGSD*, 12(1), 56–58.
- Bawden, D. (2001). Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Cartono, C. (2018). Use of Augmented Reality in Biology Learning. *Acta Polytechnica Hungarica*, 15(5), 209–222. <https://doi.org/10.12700/APH.15.5.2018.5.12>
- Cooper, E. A. (2023). The Perceptual Science of Augmented Reality. *Annual Review of Vision Science*, 9, 455–478. <https://doi.org/10.1146/annurev-vision-111022-123758>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.
- Dale, E. (1969). Audio-Visual Methods in Teaching. The Dryden Press.
- Dendodi, Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains di Era Digital. 4(3), 293–304.
- Firat, E. E., Joshi, A., & Laramée, R. S. (2022). Interactive visualization literacy: The state-of-the-art. *Information Visualization*, 21(3), 285–310. <https://doi.org/10.1177/14738716221081831>
- Fitriyani, F., & Teguh Nugroho, A. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 307–314. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). How To Design And Evaluate Research In Education (8th ed.). McGraw-Hill.
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy. Wiley Computer Publishing.
- Gómez, J., & Galan. (2020). Media education in the ICT Era: Theoretical structure for innovative teaching styles. *Information (Switzerland)*, 11(5), 1–17. <https://doi.org/10.3390/INFO11050276>
- Gormally, C., Brickman, P., & Lut, M. (2012). Developing a test of scientific literacy skills (TOSLS): Measuring undergraduates' evaluation of scientific

- information and arguments. *CBE Life Sciences Education*, 11(4), 364–377. <https://doi.org/10.1187/cbe.12-03-0026>
- Guilford, J. P. (1967). *The Structure of Intellect*. McGraw-Hill.
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 288–294. <https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Hadianty, H., Rochman, C., & Rahmawati, R. (2025). Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains. *Biodik*, 11(1), 180–188. <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i1.41244>
- Hafiza, U., Yermadesi, Andromeda, Arsih, F., Hendri, J., & Zuwita, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Asam Basa Terintegrasi Augmented Reality Terhadap Literasi Digital. *Journal Of Chemistry Education And Integration*, 4(2), 75–86.
- Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtyas, T., Anugrah, E., & Permata, I. (2020). The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development. *Library Philosophy and Practice*, 2020(November), 1–12.
- Hariyono. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2894>
- Haromain, S. N., Litfiah, Fazriah, A. T. N., Husen, S. A., Palupi, I. N., & Diella, D. (2024). Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Digital Siswa dalam Penggunaan Search Engine Application pada Pembelajaran Biologi di SMAN 1 Tasikmalaya. *Biosintesa*, 1, 1–7.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD. *Journal Of Chemistry Education And Integration*, 31(1), 17–28.
- Hurd, P. de H. (1958). Science Literacy: Its Meaning for American Schools. *Educational Leadership*, 16(1).
- KOMINFO, & Katadata Insight Center. (2021). Status Literasi Digital Indonesia 2022 (Hasil Survey 34 Provinsi). 80.
- Kusuma, N. R. (2021). Modul Pembelajaran SMA Biologi Kelas X. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Lestari H., & Siskandar, R. (2020). Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Blog. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2b), 597.
- Lestari, N. I., Fernandes, G. R., Lina, I. M., Sitorus, N., Negeri, P., Kreatif, M., & Medan, P. (2025). EduAR: Workshop Media Pembelajaran Augmented Reality Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 127–131.
- Lina, E. (2024). Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Holistika*, 8(2), 88–98.
<https://doi.org/10.24853/holistika.8.2.88-98>
- Lusiana, M., Thaitami, S. H., & Silvia, F. (2025). Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Mata Kuliah Rias Pengantin Barat. *Journal Of Education Analisis Kemenarikan* 5(2), 1006–1014.
- Mannan, A. (2023). *Pendidikan Literasi*. Selat Nedia Patners.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cammbridge University Press.
- Misnawati, Y., Novitasari, D., Triana, N. Y., & Sundari, R. I. (2022). Korelasi Asupan Nutrisi Dengan Ureum, Kreatinin Dan Hemoglobin Penderita Gagal Ginjal Kronik. *Jurnal Kesehatan*, 15(2), 120–127.
- Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5.0: Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886. <https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886>
- Naresti, D. A., Suratmi, & Hartono. (2024). Improving Elementary School Students' Science Literacy Skills Through Digital Picture Storybooks. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 634–643.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.86894>
- Nasyafa, S. F., Saputra, O., Zuraidda, R., Kedokteran, F., Lampung, U., Farmakologi, B., Kedokteran, F., & Lampung, U. (2024). Homeostasis Tubuh Body Homeostasis. *Medula*, 14, 249–253.
- Nurhopipah, A., & Arsi, P. (2024). Indeks Literasi Digital Kader TP PKK. *Jurnal Komunikasi Global*, 13(1), 126–149.
<https://doi.org/10.24815/jkg.v13i1.36633>
- OECD. (2018). *PISA 2018 Science Framework*. OECD Publishing.
- Orús, M. L., Cosculluela, L.-C., Toledo, S. V., & Sánchez, V. S. (2020). The Technological Challenge Facing Higher Education Professors: Perceptions Of ICT Tools For Developing 21st Century Skills [El Desafío Tecnológico Que Enfrentan Los Profesores De Educación Superior: Percepciones Sobre Las Herramientas De TIC Para Desarro. *Sustainability*, 12(5339), 1–14.
<https://doi.org/10.3390/su12135339>
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.
- Precious, E. C., & Feyisetan, A.-V. A. (2020). Influence of Teacher-Centered and Student-Centered Teaching Methods on the Academic Achievement of Post-Basic Students in Biology in Delta State, Nigeria. *Teacher Education and Curriculum Studies*, 5(3), 120. <https://doi.org/10.11648/j.tecs.20200503.21>
- Primasari, A. (2017). *Mengenal Sistem Ekskresi Manusia*.
- Putra Gunawan, T., Irawati Setiawan, E., Siswanto, H., Ardhi, S., & Santoso, J. (2023). FlashCard Mobile Web App untuk Pembelajaran Matematika dengan Sencha Touch FrameWork. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(2), 99–104. <https://doi.org/10.17977/um068v3i22023p99-104>
- Putra, D., Junita, E., Janiarli, M., & Andria. (2024). *Fisiologi Manusia Dari Sel Ke Sistem*. CV. Adanu Abimata.
- Putra, R. A., & Yuhelman, N. (2025). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran*

- Kimia Sebagai Media Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Literatur. *Biocephy: Journal of Science Education*, 5(1), 231–244. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v5i1.1619>
- Qoyyumi, S. (2023). Sindroma Inappropriate Antidiuretik Hormon , Diagnosis Dan Tatalaksana Syndrome Of Inappropriate Antidiuretic Hormone , Diagnose. *Medika Bhayangkara*, 1, 139–149.
- Rahmadi, I. F., & Hayati, E. (2020). Literasi Digital, Massive Open Online Courses, dan Kecakapan Belajar Abad 21 Mahasiswa Generasi Milenial. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 24(1), 91. <https://doi.org/10.31445/jskm.2020.2486>
- Rahman, R., Safirah, A. A., Mustamin, A. S., & Damayanti, F. (2024). Sistem Operasi Integrasi Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Aplikasi Moblo dan Relax untuk Android. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 29–36.
- Ramadan, M., Baba, K., Hammad, S., & Ali, M. (2024). The Impact of Augmented Reality-Based Learning Media on Students ' Digital Literacy Skills : A Study on Junior High School Students. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*, 2(1). <https://doi.org/10.37251/jetlc.v2i1.1415>
- Rosfaniarti, Rahmi Susanti, Siti Dewi Maharani, & Yenny Anwar. (2025). Implementasi Inovasi Media Flashcard dan Implikasi Difusinya: Sebuah Pengabdian di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Maduma*, 4(1), 114–122. <https://doi.org/10.52622/jam.v4i1.415>
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2 SE-Articles), 106–115. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2.%p>
- Saputra, I. A., Ramadhani, A., Khairunnisa, M. Z., & Ainayah, N. (2024). Pengaruh Literasi Digital terhadap Prestasi Akademik Siswa Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n1.p25-31>
- Sari, P. A., Nahdlatul, U., & Blitar, U. (2024). Booklet Berbasis Augmented Reality Melalui Pembelajaran Pbl Materi Keseimbangan Ekosistem Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas V Sdn Sumberingin 04 Blitar. *Modeling*, 11, 380–393.
- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., Subandowo, M., & Retnani Srinarwati, D. (2022). Flashcard-Based Augmented Reality To Increase Students' Scientific Literacy. *KnE Social Sciences*, January. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.12441>
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Simorangkir, A. dan M. A. N. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8, 1–11.
- Solihat, R., Rustandi, E., Herpiandi, W., & Nursani, Z. (2022). Buku Teks Biologi SMA/MA Kelas XI. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Biologi-BS-KLS-XI.pdf>
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4c dengan Literasi Digital di SMP

- Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125–142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.291>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sweller, J. (1994). Cognitive Load Theory, Learning Difficulty, and Instructional Design. In *Learning and Instruction: Relationships*. Springer.
- Syafrial, H. (2023). Literasi Digital. PT. Nas Media Indonesia.
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education*, 7(1), 3507–3515. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6945>
- Takda, A., Arifin, K., & Tahang, L. (2023). Profil Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA Berdasarkan Nature Of Science Literacy Test (NoSLiT). *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 8(1), 19–27. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v8i1.7>
- Tanjung, I. F., Rasyidah, R., & Ridho, M. R. (2023). Strategi pembelajaran kontekstual dengan berbantuan media pembelajaran Audiovisual terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(3), 157–163. <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i3.826>
- Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 3026–2089.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Utami, S., Mora, K., Sibuea, E. R., Lubis, S. S., & Artauli, F. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD Negeri 200405 Padangsidempuan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 610–617.
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi Digital sebagai Faktor Penentu Prestasi Akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.11925>
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>