DAFTAR PUSTAKA

Akçayır, G., Akçayır, M., & Pektaş, H. M. (2020). Augmented reality in science laboratories: The effects of augmented reality on university students' laboratory skills and attitudes toward science laboratories. *Computers in Human Behavior*, 57, 334–342. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.054

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.

Anggraini, P., Lestari, S., & Rahmawati, Y. (2025). Penerapan model project based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik pada pembelajaran sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(1), 45–58. https://doi.org/10.24815/jpsi.v13i1.00000

Ayyildiz, Y., & Tarhan, L. (2021). Problem-based learning in teaching chemistry: Enthalpy changes in systems. *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 15(1), 2–16. https://doi.org/10.14434/ijpbl.v15i1.28462

Azwar, S. (2012). Penyusunan skala psikologi (Edisi 2). Pustaka Pelajar.

Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385.

Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. https://doi.org/10.1080/00098650903505415

Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). Augmented reality in the classroom. *Computer*, 45(7), 56–63. https://doi.org/10.1109/MC.2012.111

Biologi, P. S., Hizqiyah, I. Y. N., Fauzan, A., & Krisyanti, S. (2025). Integrasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran biologi konsep Arthropoda untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 9(1), 12–24. https://doi.org/10.00000/jppb.v9i1.0000

Çakır, R., Korkmaz, Ö., İdil, Ö., & Uğur Erdoğmuş, F. (2019). The effect of augmented reality environments on the academic achievement and attitudes of students. *Participatory Educational Research*, 8(2), 285–308. https://doi.org/10.17275/per.21.29.8.2

Costa, A. L., & Kallick, B. (2009). *Habits of mind across the curriculum: Practical and creative strategies for teachers*. ASCD.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. https://doi.org/10.2307/249008

Destiara, M., Rahmawati, F., & Hidayat, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi invertebrata untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(2), 185–192. https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i2.630

DQ Institute. (2019). *DQ global standards report 2019: Common framework for digital literacy, skills and readiness*. DQ Institute. https://www.dqinstitute.org/global-standards/

Dweck, C. S. (2006). Mindset: The new psychology of success. Random House.

Fatra, M., Pujiastuti, H., & Hapsari, A. F. (2022). Digital habits of mind siswa dalam pembelajaran matematika daring: Studi pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–14. https://doi.org/10.21831/jrpm.v9i1.36921

Fitria, Y. (2025). Pengembangan e-worksheet berbasis STEM untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik pada materi ekosistem. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 11(1), 55–68

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Unpublished manuscript, Indiana University. Diakses dari http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Hizqiyah, I. Y. N. (2020). Pengembangan Digital Habits of Mind pada mahasiswa calon guru biologi melalui pembelajaran berbasis proyek digital. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 9(3), 341–350.

Hizqiyah, I. Y. N. (2021). Peran visualisasi tiga dimensi dalam meningkatkan pemahaman konsep morfologi dan hubungan ekologis organisme pada pembelajaran biologi digital. Jurnal Sains dan Pendidikan Biologi, 2(1), 10–19.

Hizqiyah, I. Y. N. (2022). Konstruksi pengetahuan yang dimediasi teknologi digital dalam pembelajaran biologi: Analisis kedalaman pemahaman dan retensi jangka panjang. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 8(2), 112–123.

Hizqiyah, I. Y. N. (2023). Dinamika distribusi kontribusi dalam pembelajaran berbasis proyek digital: Implikasi terhadap validitas penilaian kinerja kelompok. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(4), 1876–1884.

Hizqiyah, I. Y. N., Ahmad, I., & Alfi, B. R. (2025). Entomologi Terapan. Bandung: CV. Kimfa Mandiri.

Hizqiyah, I. Y. N., Hidayat, T., Sriyati, S., & Setiawan, W. (2018). Habits of mind calon guru biologi. *Jurnal Bioedukatika*, 6(2), 62–69. https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v6i2.10070

Hizqiyah, I. Y. N., Nurhadi, A., Widodo, A., & Riandi, R. (2019). Pembelajaran berbasis web dalam pengembangan habits of mind mahasiswa calon guru biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(1), 29–36. https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i1.7278

Hizqiyah, I. Y. N., & Munandar, H. (2023). Integrasi e-worksheet berbasis proyek dalam pembelajaran biologi: Pengaruh terhadap kemampuan perencanaan dan kreativitas peserta didik SMA. Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi, 16(1), 67–79.

Hizqiyah, I. Y. N., Syamsuri, I., & Corebima, A. D. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek digital terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik biologi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(6), 724–732.

Hizqiyah, I. Y. N., Sudargo, F., & Setiawan, W. (2021). Penggunaan media digital tiga dimensi dalam pembelajaran biologi: Efek terhadap pemahaman konsep morfologi dan hubungan ekologis organisme. *Jurnal Sains dan Pendidikan Biologi*, 2(1), 10–19.

Hizqiyah, I. Y. N., Wahyuni, S., Fauzan, A., & Permana, T. (2022). Digital habits of mind dalam pembelajaran biologi berbasis proyek: Tinjauan konseptual dan implikasi pedagogis. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Pasundan*, 3(1), 1–12.

Hizqiyah, I. Y. N., Nugraha, D., Munandar, H., & Fauzan, A. (2023). Project-based learning in biology education: A systematic literature network analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 105–117. https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.38524

Hizqiyah, I. Y. N., & Setiawan, W. (2022). Persepsi peserta didik terhadap media digital interaktif dalam pembelajaran biologi: Analisis berdasarkan kerangka Technology Acceptance Model. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 9(2), 134–147.

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3

Howell, J. (2012). *Teaching with ICT: Digital pedagogies for collaboration and creativity*. Oxford University Press.

Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2021). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109–123. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002

Idyawati, I., Nurdin, & Nasir. (2022). Efektivitas penggunaan media interaktif Wizer.Me terhadap mata pelajaran IPA pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(2), 105–118.

Jamil, M. R. M., Siraj, S., Hussin, Z., Noor, N. M., & Sapar, A. A. (2019). Development of augmented reality-based STEM student worksheet for Arthropoda topic in biology. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(13), 495–505. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v9-i13/6641

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. https://doi.org/10.1177/1365480216659733

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). *Indeks literasi digital Indonesia 2023*. Kominfo & Siberkreasi. https://literasidigital.id/

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E., & Belland, B. R. (2022). Interaction, internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *The Internet and Higher Education*, 54, 100858. https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2021.100858

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Nauli, A., Nst, M. I., Nasution, M. D., & Gultom, T. (2024). Development of augmented reality-based biology worksheet to improve students' understanding of ecosystem concepts. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 10(1), 33–44. https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i1.24000

Nurmeidina, R., Sari, R. P., & Kusumawati, I. (2025). Hubungan habits of mind dengan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika berbasis daring. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 12(1), 67–79.

OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Pekrun, R. (2021). Emotions and learning: A control-value theory approach. *Educational Psychology Review*, 33, 1631–1659. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09619-8

Riset, P. S. B. (2022). *Biologi SMA/MA kelas X: Ekosistem dan keanekaragaman hayati*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.

Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan website Wizer Me untuk mengembangkan E-LKPD interaktif bagi guru sekolah dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(1), 22–29. https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527.

Sudirgayasa, I. G., Kariasa, I. N., & Suarmaja, I. W. (2025). Profil literasi digital peserta didik SMA dalam konteks pembelajaran sains berbasis

teknologi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Indonesia*, 8(2), 112–125.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi Revisi). Alfabeta.

Syawaludin, A., Gunarhadi, G., & Rintayati, P. (2022). Development of augmented reality-based science textbook to improve science literacy. *International Journal of Instruction*, 12(4), 905–920. https://doi.org/10.29333/iji.2019.12458a

Tarigan, F. A., & Adlini, M. N. (2024). Development of augmented reality based student worksheet for biology sensory system topic. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 58–67. https://doi.org/10.24114/jpb.v13i1.50000

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.

Topping, K. J. (2009). Peer assessment. Theory into Practice, 48(1), 20–27.

Triyanto, E., Suyanto, E., & Wahyuni, R. (2025). Efektivitas model project based learning dalam pembelajaran sains: Sebuah meta-analisis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(1), 34–47. https://doi.org/10.15294/jpii.v14i1.00000

Utama, I. G. B., & Margunayasa, I. G. (2024). Augmented reality based student worksheets: Effects on biology learning outcomes and student engagement at senior high school. *Journal of Education Technology*, 8(1), 20–30. https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.64000

Wijaya, D. (2024). Implementasi e-worksheet PjBL dalam pembelajaran biologi untuk pengembangan kemampuan perencanaan solusi siswa SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 18(1), 78–91.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Yandari, I. A. V., Pamungkas, A. S., Istiqomah, I., & Karunia, P. (2019). Habits of mind dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 123–138. https://doi.org/10.22342/jpm.13.2.7395.123-138