

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, U., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Potensi Daerah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 116-123.
- Alkurnia, Rika; Susilaningsih; dan Sudyanto. (2018). Penerapan Kombinasi Model Inquiry Dengan Bantuan Mind Mapping Pada Pembelajaran Akuntansi di SMK. *Jurnal SNPAP FKIP*. ISBN: 978-602-73280-1-3. Hlm: 32-41.
- Amamou, S., & Cheniti-belcadhi, L. (2018). ScienceDirect ScienceDirect Systems Learning Touring In Tutoring Project-Based Learning. *Procedia Computer Science*, 126, 176-185. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.07.0221>.
- Amidi, & Zahid, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*, 586-594.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakawan.
- Annisa Alfath, Fara Nur Azizah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora, Dan Pendidikan*, 1(2), 42-50. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.73>.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi 3. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arshita, D. R., Setyawan, K. G., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa. 3(2), 226-238.

- Bramantya, A., Untari, S., & Nafsiyah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PjBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Kelas X-3 Berbantuan Poster Kebudayaan Di SMAN 1 Tumpang. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(1), 105-113.
- Dewi dkk. (2019). *Pengembangan Modul Elektronik Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Getaran Harmonis Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker*. 34(4), 853–866.
- Djudin, T. (2010). Menyoal Pembelajaran Sains di Sekolah: Bagaimana Seharusnya?. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1): 65-73.
- Ginting, F. W., Nanda Novita & Yeni Ramadani. (2020). Penerapan Model TGT Melalui Simulasi PhET Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Alat-Alat Optik. *RELATIVITAS: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 3(2).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryati, Ismatoyo, & Triyono. (2003). Peningkatan pembelajaran kerajinan tangan dan kesenian dengan pendekatan kreativitas di kelas III SDN 2 Borokulon Purworejo. *Laporan Penelitian tidak diterbitkan*. Semarang: Lembaga Penelitian Universitas Terbuka.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (ceramah) dengan Kooperatif (Make a Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, Vol.3, No.2. Hlm: 199-211.
- Isnaini, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VII Semester 2 SMP Negeri 3 Getasan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Other Thesis*, IAIN Salatiga.

- Jagom, Y. O. (2015). Kreativitas Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial dan Auditory Sequential. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 176–190.
- Jamaris, Martin. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p1--13>
- Kusniyati, H., Yusuf, R., & Widyartanto, M. A. (2017). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Hardware*.
- Kurniawan, T., Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2014). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Fisika Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (ISSN. 2407-6902)*, Volume I No 2
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Liliasari. (2011). Membangun Masyarakat Melek Sains Berkarakter Bangsa Melalui Pembelajaran. *Makalah Semnas IPA VI*. Prodi IPA unnes.
- Mahendra, Y., Nuha, U., Suryani, R., & Agyus, V. (2019). Pengembangan Pendidikan Karakter Menuju Transformasi Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah*

- Meita, L., Furi, I., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). *Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Project Based Learning Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu*. 35.
- Muliaman, A., Sakdiah, H., Wahdi Ginting, F., Sabrin, N., & Zahara. (2022). Analisis Employabilitas Skill Dan Literasi Sains Siswa Melalui Authentic Self-Assessment Pada Kurikulum Merdeka Di Sma Aceh Utara. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 11(1),
- Muliani, Faradhillah, & Safitri Maya. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fluida Statis Di SMA Negeri Unggul Subulussalam. *RELATIVITAS: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4(2).
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. 1(1), 36–48.
- Pitaloka, D., & Purwanti, K. Y. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V SDN Ungaran 01*. 10(2), 119-129.
- Prasetyo, Apri, D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Universitas Pahlawan*. 5(4), 1717-1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: K-Media.
- Rahmi, H. (2017). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Pada

MIN Masjid Raya Banda Aceh. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298>
<https://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005>
<http://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58>
<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>

Rais, Muh. (2013). *Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*, Makassar: UNM.

Retnosari, E., & Mediati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5812-5825.

Rexa, Bobby, T., & Anistyasari, Y. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Augmented Reality Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Di Smkn 2 Lamongan. *It-Edu*, 3(1), 9–18.

Saadiah, L. I., & Anjarwati, A. (2022). Model Project Based Learning (PjBL) Dengan Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Digital Natives. *PASCAL (Journal of Physics and ...)*, 06(phase 1), 85–92.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/6319>
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/download/6319/4733>.

Safriana, & Marina. (2019). Analisis Kemampuan Pedagogical Content Knowledge (PCK) Calon Guru Fisika Pada Mata Kuliah Microteaching. *Serambi Akademica. Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*. 7(3).

Salamun., Widyastuti, A., Syawaluddin., Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., Arief, M. H. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.

Sari, D. N. (2019). *Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Daur Ulang Limbah Dan Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Kota*

Subulussalam.

- Sari, K., Ningsih, P. R., Ramansyah, W., Siradjuddin, I. A., & Sophan, M. K. (2020). *Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality dengan Metaverse An Improvement on Competence of SMKN 1 Labang Bangkalan Educators by Creating Augmented Reality Learning Media Using Metaverse*. 4(1), 52–59.
- Sari, Purnama, E. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 9-Oct-2020*.
- Saufi, M & Riandi, R. (2017). Mengembangkan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Peta Konsep. *LENTERA. Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
<http://doi.org/10.33654/jpl.v12i1.404>.
- Setiani, A, & D. J. P. (2015). *Manajemen peserta didik dan model pembelajaran* (p. 132).
- Setiawati, G., A., D. (2013). Pemanfaatan Subak dalam Pembelajaran IPA (Upaya Mewujudkan Pembelajaran IPA yang Mendukung Implementasi Kurikulum 2013). *Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA III*. Universitas Mahasaraswati.
- Sinta, M. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Hukum Gravitasi Newton Di MAS Jabal Nur. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*. Vol 3 (1), ABCD; ISSN: 2549-7162 Hal. 119-123
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sundari, Hanna. (2015). Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga, Vol.1, No.2*. Hlm: 106-117.
- Suryanti. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi (Science, Technology, Engineering and Math) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI MIA Di SMA N 10 Kota Jambi*. 6.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial, 6(2)*, 531–540.
- Wardani, M., T. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Belajar Ssiswa Pada Materi Optika Geometris Kelas X MAN Darussalam*.
- Wati, E. S., Rahmah, M., & Nurlaela, S. (2023). *Upaya peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model Project Based Learning melalui media Augmented Reality. 2(2)*, 93–99.
- Widarti, R., & Roshayanti, F. (2021). Potensi Implementasi STEAM (Science,

Technology, Engineering, Art and Mathematic) berorientasi ESD (Education for Sustainable Development) dalam Pembelajaran Fluida. *Unnes Physics Education Journal*, 10(3)
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>

Yuntoto, S. (2015). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih.*