

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adiningsih, D. T., Winaryati, E., W.M, T. E., & Wulandari, D. (2024). Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran: Eskplorasi Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Pwmjateng*, 1, 1–8.
- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 628–693.
- Agusdianita, N., Supriatna, I., & Yusnia, Y. (2023). No Title Model Pembelajaran Problem Based-Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *SHEs: Conference Series* 6, 6(3), 145–154.
- Aisyah, N. A., Abdullah, A. A., Mubarrok, M. N., Adawiya, R., & Sholihah, D. A. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Etnomatematika Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/jm.v6i1.2431>
- Al Ikhsan, I., Supriadi, N., & Gunawan, W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 289–298. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12839>
- Amalia, R., & Prasetyo, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0: Kajian Literatur Sistematis. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1375–1384.
- Amiruddin, N. A. M., & Saputra, A. T. (2025). Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPS di SMPN Mapilli: Sebuah Tinjauan Hasil Belajar Dan Pengalaman Belajar Menggunakan Teknologi. *Publikasi Pendidikan*, 15(1), 77. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i1.70709>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2023). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Andianti, T., Sukirwan, S., & Rafianti, I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Self-Regulated Learning Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 26–35.
- Angela, A. S., & Rahayu, W. (2025). Pendekatan STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 7(1), 68–75. <https://doi.org/10.56587/jipm.v1i2.81>
- Angelina, S. B. M. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Dan Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII Smp.

Universitas Jambi.

- Anggiana, A. D. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(2), 56–69.
- Anggraeni, F., Rustika, P., & Arwanto, A. (2025). Penerapan Model PBL Berbasis Website Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp. *Pedagogy*, 10(3), 1072–1082.
- Anggraeni, M. (2024). *Pengaruh Pemberian Pretest Posttest Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas Vii Mts Darul Ilmi Batang Kuis*. Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara.
- Apriliani, M., & Lisnawati, D. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas VII SMP Al Farabi pada Materi Geometri. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian*, 1(3), 103–113.
- Aprilianto, M. R., & Rahmawati, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Melalui Augmented Reality (AR) Dan Virtual Reality (VR): Inovasi Kurikulum yang Responsif Terhadap Era Digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 211–219.
- Apsari, P. L., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3686–3697. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7350>
- Asrini. (2021). Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction Asrini. *Jurnal Bina Ilmu Cendikia*, 2(2), 142–148.
- Astria, R. T., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119.
- Augustia, A. D., Agustia, C. N., Azzahra, D., Hakim, L., & Pratiwi, V. (2025). Analisis Validitas dan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda dengan Menggunakan Software Anates pada Mata Pelajaran Perpajakan. *Jurnal Mahasiswa Ekonomi & Bisnis*, 5(1), 250–265.
- Cahyandani, N. (2022). No TitleImplementation of The Problem-Based Learning Model to Improve The Learning Outcomes of Class IV Students of Jatisobo 4 Elementary School. *SHEs: Conference Series 5* (5), 5(5), 20–27.
- Cahyani, M. D., & Gusman, T. A. (2023). Desain dan Uji Validitas e-Modul Perkuliahan Kimia Fisika Berbasis Problem Based Learning. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1), 117–125.
- Carolina, Y. Dela. (2023). Augmented Reality as a 3D Interactive Learning Media to Increase Learning Motivation for Digital Native Students. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
- Daniyati, A., Saputri, B. I., Wijaya, Ri., Septiyani, A. S., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.

- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Destiana, P. F. P. (2025). *Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata* http://repositori.unimma.ac.id/4952/1/File_1_18.0305.0054_Cover_Bab_I_Bab_Ii_Bab_Iii_Bab_V_Daftar_Pustaka.pdf
- Dewi, T. N., Popiyanto, Y., & Yuliana, L. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 212–219. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.157>
- Fadilah, S., Napitupulu, S., Yarshal, D., Mujib, A., & Husna, T. (2026). Mengklasifikasikan Bangun Datar Berdasarkan Sifat-Sifat Geometri. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1), 757–763.
- Fany, M. S., & Willyansah, W. (2025). Problem-Based Learning (PBL) sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(1), 29–37.
- Farras, H. R., Masri, Asmara, A., & Ristontowi. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Model Pembelajaran Quantum Teaching Dan Mind Mapping. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.32502/differential.v3i1.555>
- Faruq, U., Prihatin, I., & Oktaviana, D. (2025). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Permasalahan Pada Materi Lingkaran Ditinjau Dari Kemampuan Awal*. 2(2), 27–37. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v2i2.348>
- Firdaus, A., Anggriawan, A., Nurfauziah, A., Mahmudah, G., Sidik, M. Y., & Rahmawati. (2023). Asumsi-Asumsi Dasar Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 204–210.
- Fitria, L. D. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII pada Materi Statistika Ditinjau Berdasarkan Perbedaan Gender dan Kemampuan Matematika di SMPN 3 Bondowoso. In *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi Kelas X Di Sma Muhammadiyah 3 Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Sidiq Jember.
- Hakim, L. nul. (2022). Model Pembelajaran Problem-based Learning (PBL) dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1311–1316.
- Handayani, D. P., Herman, M., & Putra, R. A. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 131–140.
- Hanita, R. I., & Lathifah, I. (2021). *Inovasi Model Pembelajaran Paud Dimasa Pandemic Covid-19 Di Tk Aisyah 1 Kesugihan*. 5(1), 29–39.
- Hendra Utama, W. (2021). Meta-analisis pengaruh penerapan model pembelajaran Student

Team Achievement Division (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik DPIB. *Jkptb*, 7(2), 1–8.

- Humairoh, S. W., & Thayyibah, U. (2026). Analisis Validitas, Realibilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya beda Butir Soal Bahasa Arab Ujian AKhir Madrasah Di Man 2 Pamekasan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 05(1), 11–16.
- Imaroh, R. D., Sudarti, S., & Handayani, R. D. (2022). Analisis Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA Rahma. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 198–204.
- Irawan, A., Arifin, B. S., & Nugraha, M. S. (2025). Teknik Evaluasi Non Tes Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 8(2), 682–701. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i2.1425>.Non-Test
- Irawan, T. (2025). *Strategi Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL)* (Hodayat (ed.)). CV. Kimfa Mandiri, Bandung.
- Ishlahul, I., Adiilah, A., & Haryanti, yuyun D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, 2(1), 49–56.
- Jusniani, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Gemometri Segiempat. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 10(2), 623–640. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388>
- Juwita, J., Saputri, E. Z., & Kusumawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134.
- Kamalia, N. azizah, & Ruli, M. R. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 8(2), 117–132. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i1.4127>
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar (JAA) Vol. 7, No. 1, Januari 2026, Hal. 1-15*, 7(1), 1–15.
- Khaira, A. U., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Kelas V Annisa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 144–155.
- Khairunnisa, K., Zain, M. H., & Syam, H. (2025). Problem Based Learning: Konsep, Karakteristik, Dan Fondasinya Dalam Membangun Kompetensi Abad 21. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 2330–2338.
- Kumfardiah, K., Hilmiyati, F., & Khaeroni, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar. *TARUNATEACH: Journal of Elementary Education*, 03(01), 11–20.
- Kurnianti, I., & Fakhriyah, F. (2026). Analisis Uji Validitas Dan Uji Kesukaran Soal Buatan

- Pilihan Ganda Pada Siswa Kelas IV SD. *JPPD: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 03(01), 20–32.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, I., Desy, D., Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnaini, Z., Jalal, N. M., Hasriani, H., & Hasyim, F. (2022). *Evaluasi pembelajaran* (A. Yanto & T. P. Wahyuni (eds.)). Pt. global Eksekutif Teknologi.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Mathematic Education Journal*, 5(1), 13–18.
- Lasni, D., & Sujarwo, S. (2025). Analisis Eksperimen Pengaruh Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 9(2), 501–518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6189>
- Leliavia, L. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi DI era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12.
- Lestari, M., Halini, H., & Indriani, T. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran Soal Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Melalui Pendekatan Teori Tes Klasik. *Lestari, Meli, Hlaini Halini, and Tari Indriani. 2023. "Analisis Tingkat Kesukaran Soal Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Melalui Pendekatan Teori Tes Klasik." 1(2)., 1(2), 28–33.*
- Listiana, H., & Anam, K. (2025). Strategi Penyusunan Kerangka Berpikir: Meningkatkan Kualitas Penelitian. *Jurnal Lentara*, 24(1), 146–157.
- Lukas, M. G., Gedoan, P. S., & Nangoy, M. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran PBL di Era Kurikulum Merdeka Belajar di SMA Kristen Tumou Tou Girian Bitung. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(4), 51–62.
- Lyany, E. G., Dominikus, W. S., & Udil, P. (2023). Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPK STA. Theresia Lamahora. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)*, 5(2), 67–76.
- Mailani, E., Kataren, M. A., Hasibuan, A. M., Purba, N. H., Sinaga, N. A., & Damanik, P. A. B. (2025). Panduan Belajar Bangun Datar: Bentuk, Sifat, dan Contohnya di Kehidupan Sehari-Hari. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 2(1), 23–33.
- Malau, F. orlide, & Noverica, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis siswa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Software Matlab. *Lapak Jurnal*, 2, 1–7.
- Mareta, A., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV SDN 10 Sungailiat. 7(2), 396–405. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2366>

- Marzuki, M., Zuhro, M. A., Al-Ghifari, M. abdul R., Wulandari, A., & Wilantara, P. (2024). Penggunaan Instrumen Evaluasi Tes Dan Non Tes Di Sma Al-Islam Surakarta. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59966/pandu.v2i1.1046>
- Mayasari, A., Arifudin, O., Juliawati, E., & Kartika, I. (2022). Implementasi Model Problem Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Muhajirin, M., Risnita, R., & Asrulla, A. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Musfirah, N., Nurbaya, N., Nursalam, N., & Rasyid, A. (2025). Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes dan Non Tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 120–125.
- Muzaky, A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Assemblr Edu Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd Islam Al Azhar Muhammadiyah Simabur*. Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
- Nanda, K. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Teknologi Augment Reality Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Kelas Xi Pada Materi Sistem Sirkulas*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan. In *UMSIDA Press*.
- Nurofah, A., Dwirahayu, G., & Satriawati, G. (2024). Pengaruh model problem-based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kecemasan matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 105–116. <https://doi.org/10.32332/dswz9687>
- Pratama, F. W., Nova, F., Prayama, D., & Gusman, T. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Fabrikasi PCB Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 3(3), 81–87.
- Purwanza, S. W., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, Y. R., Hudang, A. K., Setiawan, J., Darwin, Ba'diah, A., Sayekti, S. P., Fadillah, M., Nugrohowardhani, R. L. K. R., Amruddin, Saloom, G., Hardiyani, T., Tondok, S. B., Prisusanti, R. D., & Rasinus. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (A. Munandar (ed.)). PENERBIT MEDIA SAINS INDONESIA (CV. MEDIA SAINS INDONESIA) Melong Asih Regency B40 - Cijerah Kota Bandung - Jawa Barat www.medsan.co.id.
- Puspitahati, W., & Solahudin, I. (2026). KOntribusi Lingkungan Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6(01), 146–154. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>

- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented reality (AR) terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnalbasicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Rachmansyah, A., Karsono, & Kurniawan, S. B. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Maya*, 13(1), 20–25. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10051-2>
- Rachmawati, D., & Pradana, A. B. (2025). Analisis butir soal mata pelajaran ekonomi: validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) Vol.*, 13(3), 273–284.
- Rahmanda, R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 3(2), 73–84. ejournal.tsb.ac.id/index.php/bijee%0AEfektivitas
- Rahmaniati, R., Erlina, & Rahmadini, N. (2025). Systematic Literature Review: Application of the Pbl Model To Science Learning in Primary Schools. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(1), 75–82. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v10i1.9109>
- Rahmawati, R., Haris, M., Sofia, B. F. D., & Al Idrus, S. W. (2022). Hubungan Kebiasaan Belajar Selama Pembelajaran Daring dengan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 1 Lembar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume*, 7(2b), 732–740.
- Rahmi. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Negeri 1 Rejang Lebong. In *Sosial : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* (Vol. 3, Issue 4). <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i4.1357>
- Ramadanti, N., Saefuddin, A., & Rahman, A. Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran IPA di MI. *Tadrusuun: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 93–106. <https://doi.org/10.62274/tadrusuun.v4i2.243>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Rambe, H. A., Sari, J. A., Siregar, H., Ritonga, Z. N., & Novita. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. 4, 2036–2039.
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(02), 238–248.
- Rista, L., Maryanti, M., & Qadriah, L. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(3), 328–335.
- Riyanto, O. R., Widyastuti, W., Yustitia, V., Oktaviyanthi, R., Sari, N. H. M., Izzati, N., Sukmaangara, B., Indartiningsih, D., Wibowo, A., Maharbid, D. A., & Wahid, S.

- (2024). *Kemampuan Matematis* (S. Saluky (ed.); Issue July). CV. Zenius Publisher.
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 1(1), 61–66.
- Rohimah, S. A., Mutama'inah, M., Khoeriyah, S. ., Putri, M. ., & Najmudin, D. (2025). Evaluasi Non-Tes Sebagai Instrumen Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Abad 21. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(1), 12–23.
- Rohmah, A. N., & Fakhriyah, F. (2026). Analisis Butir Uji Validitas , Reliabilitas Tingkat Kesukaran , Daya Pembeda Soal Sumatif Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 1101–1108.
- Rohmaini, M., Fathurrohman, M., & Syamsuri, S. (2024). Pengaruh Augmented Reality pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa: Systematic Literature Review. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12378–12383. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6109>
- Rosadi, A., Haryani, S., & Hidayah, I. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9898–9907.
- Rozi, F. A., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Disposisi Matematis Peserta Didik. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(2), 172–185.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila, B., Suhartini, B., Khoirani, K., Qanitha, A. D., Fitria, S. A., & Putri, M. K. (2024). Jenis-jenis Wawancara Dalam Instrumen BK Non Teasesmen Ranah Perilaku. *Journal of Therapia*, 1(2), 1–13.
- Saputra, F., & Liberna, H. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 488–497. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3706>
- Saputri, L., & Mardiaty. (2025). Desain Penelitian Quasi Eksperimen Dalam Penelitian Pendidikan : Kajian Pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2), 78–87.
- Sari, L. A., Al-fariz, M. A., & Ardiansyah, A. S. (2025). Systematic Literature Review : Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia. *Prosiding Santika 5: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 5, 558–574.
- Sari, P. I., Batubara, H. I., Hazidar, H. Al, & Basri, M. (2023). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 1(4), 210–215. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i03.410>
- Sari, P., Rahmadeni, F., & Septiana, A. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan Model Problem Based Learning. *Differential: Journal on*

- Mathematics Education*, 2(1), 22–32. <https://doi.org/10.32502/differential.v2i1.144>
- Sari, Y., Asnawati, R., & Perdana, R. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 238–250. <https://doi.org/10.23960/e3j/v5i2.238-250>
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(1), 1–5.
- Sihotang, A. E., Hutagalung, S. H., Saragih, S., Akbar, R. F., & Hutagalung, S. M. (2025). Content and Construct Validity Analysis of Indonesian Language Final Exam Questions for Class VIII of SMP Harapan 1 Medan Analisis Validitas Isi Dan Konstruk Pada Soal Ujian Akhir Semester Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Harapan 1 Medan. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 536–544.
- Sinambela, M. J. N. P., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Teresia, E., Sembiring, B., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (2022). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN Pardomuan* (K. R. Muhamad & K. N. Farida (eds.)). PT SADA KURNIA PUSTAKA.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 07(01), 1–13.
- Siregar, R. H., & Meyniar, A. (2025). Menjelaskan Cara Menganalisis Data Dalam Penelitian Pendidikan. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(6).
- Siregar, Y. S., Yeni, L., & Haves, Q. (2025). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Geogebra Dengan Desmos Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikssaleh*, 5(4), 495–504.
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Solihin, A., & Rahmawati, I. (2024). KOMET-QR: KARTU EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA-QR Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(01), 64–79.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Suci, T. P., Fuady, A., & Faradiba, S. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality (AR) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 180–190.
- Sulhaliza, A. P., Ermawati, D., & Setiawaty, R. (2025). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Absis: Mathematics Education Journal*, 7(1), 57–66. <https://doi.org/10.32585/absis.v7i1.6528>
- Supratman, M., Ardana, I. M., Suharta, I. G. P., & Puja Astawa, I. W. (2025). Eksplorasi

- Berpikir Kreatif Matematis; Pola Dan Proses. *Media Pendidikan Matematika*, 13(1), 392–401. <https://doi.org/10.33394/mpm.v13i1.15626>
- Susanti, T. I. (2024). *Pengaruh model discovery learning berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar* (Vol. 2).
- Suseno, S., & Saputra, D. (2025). Teknik Penyusunan Tes Hasil Belajar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 7502–7512.
- Syahdia, S. I., Sulistyaningsih, D., & Suprayitno, I. J. (2026). Systematic Literature Review: E-Modul Augmented Reality Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(02), 411–428. <https://doi.org/10.37150/z3b4cs16>. Copyright
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 43–56.
- Tarigan, M., & Silaban, D. F. (2024). Statiska Deskriptif. *JIntan: Jurnal Ilmu Keperawatan*, 4(2), 187–195.
- Ulfah, Y., & Suryantoro, A. (2021). Evaluasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Nilai Pretest Dan Posttest Ipa Kelas Ix.A Smp Negeri Purworejo Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(1), 28–35.
- Utami, L., Festiyed, F., Ilahi, D. P., Ratih, A., Lazulva, L., & Yenti, E. (2024). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scientific Of Mind. *Jrec.2024.Vol6(1).17430 Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*. <http://Journal.Uir.Ac.Id/Index.Php/Jrec> ANALISIS, 6(1), 59–67.
- Utami, N., Fitriani, H., & Efendi, I. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas VIII. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 783–790. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist>
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7180>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *PERSPEKTIF: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
- Yulianti, Y., Ahmad, R. S., & Torro, S. (2024). Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 236–245. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211>
- Yulianti, N., Azizah, M., Sofiati, R. N., & Nuroso, H. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 3 Pada Penerapan Problem Based Learning Di SD Supriyadi 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 9407–9416.
- Yusnaldi, E., Sihotang, S. A., Rizqi, H. I., Anggraini, N., Daulay, H. N., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Indonesian*

Journal Of Education, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i3.1416>

- Yusup, H. A., Azizah, A., Rejeki, S. E., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Urnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi ISSN (Online): 2807-3878 DOI: 10.59818/Jpi.V3i5.575 Vol. 3, No. 5, September 2023 Literature*, 3(5), 210–216. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahroh, N. I., Nasution, L. A., Tazqia, A. D., Faiha, H. A. I., & Nurhayati, D. (2023). Strategi Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Teknik, Tantangan dan Solusinya. *Jurnal Penelitian Sosial*, 19(2), 68–78.
- Zainal, F. N. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>