

Daftar Pustaka

- Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. (2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .
- Agustina, L. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Aplikasi Quizz. *Jurnal Homepage*, 2.
- Apriza, B. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Problem Based Learning. *Jurnal Eksponen*, 56.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bp, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Journal Unismuh*, 2-3..
- Irawan, A. dkk. (2016). Efektifitas Mathmagic dalam peningkatan hasil belajar matematika. *jurnal formatif*, 85 - 89.
- Ismail, F. (2018). *Statistik Parametrik Non Parametrik Untuk Penelitian Pendidikan dan Lainnya*. Jakarta: Prenademia Group.
- Magdalena, I. dkk. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara : Jurnal pendidikan ilmu dan sosial*, 49-52.
- Mulyatii, S. dkk. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 65.
- Ningrum, P. P. (2019). Pengaruh Pembelajaran Sekolah Lima Hari, Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Kelas XII Pemsasaran SMK Negeri 1 Surakarta Ajaran 2018/2019. *Bise: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 7-8.
- Nurmala, D. A., dkk. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran,Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 174-175.

- Reza Nur Hidayat dkk. (2019). Analisis Desain Jaring GNSS Berdasarkan Fungsi Presisi (Studi Kasus) : Titik Geoid Geometri Kota Semarang. *Jurnal Geodesi UNDIP*, 55.
- Saputri , D. I. (2022). Pentingnya Peran Guru Profesional Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pendidikan IPS FKIP ULM*, 6-8.
- Siregar & Surya. (2017). Penggunaan Mathmagic Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Kreano*, 47.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game. *Jurnal UNISSULA*, 224.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta Bandung*, 80.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, U. (2016). *strategi pembelajaran teori & aplikasi*. yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syahrial. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Diskusi Dan Penemuan Terbimbing (Discovery). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (PIJAR)*, 76.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : CV Budi Utomo: 69-70.