

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi dan Fadhli, M. 2018. *Statistik Pendidikan*. Medan: Widya Puspita
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. Peraturan menteri pendidikan nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erlando dan Dwi. 2020. Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (Index Card Match) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(1), h. 46-48. ISSN: 2477-8443
- Faturrohman, Muhammad. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Fauziah, Syahrilfuddin, dan Eddy. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 39 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), h. 900-904. ISSN: 2614-1337
- Haidir & Salim. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Hamruni. 2012. *Stratgi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hisyam, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Ika, Bella, dan Dian. 2020. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), h. 1315-1325. ISSN: 2580-1147
- Jihad, Asep, dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo: Yogyakarta
- Mailani, Elvi. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 4(1), h. 1-14
- _____. 2015. Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal*, 1(1), h. 8-11
- Silberman, Melvin L. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.

- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, Yesi, dan Suryo. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran ICM (Index Card Match) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 1, h. 41-47. ISSN: 2615-7926
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono, dkk. 2019. *Penerapan Matematika Sekolah*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tamba, R & Fatia, D. 2021. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Augmented Reality Dengan Media Gambar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas I MIN 3 Kota Medan. *School Education Journal*, 11(4), h. 313-321.
- Tarigan, D & Saskia, E. 2019. Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional PGSD UNIMED*, 2(1), h. 84-95
- Tarigan, D., Rangkuti, I., & Siregar, Arifin. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Realictic Mathematics Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematika DI Kelas V SDS Salsa Cinta Rakyat. *Elementary School Journal*, 8(4), h. 242-253.
- Wahyudi dan Budiono, I. 2012. *Pemecahan Masalah Matematika*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- Wahyudi dan Kriswandani. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: Widya Sari Press
- Zaini, Hisyam, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.