# DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Non Directive Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMN Al Washliyah.* Medan.

Drajat. (2016). *Strategi Pembelajaran.* Medan: Tidak diterbitkan.

Halim, A. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMP N-2 Secanggang Kabupaten Langkat. *Jurnal Tabularasa* , 141-158.

Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II. *Jurnal SPEKTRUM PLS* , 5-6.

Khodizah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.* Lampung: Online.

Noviyana, N. (2017). *Analisis kesulitan Memahami Konsep Matematis Ditinjau* *Dari Kemampuan Metakognisi Siswa*. Universitas Islam Negeri Raden IntanLampung.

Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif.* Solo: Cakra Books.

Oktavia, H. (2017). Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kota Gajah. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro* (hal. 1-14). Online.

Oliver, J. (2013). Strategi Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di SDN Pekoren. *Journal Of Chemical Information and Modeling* , 1-5.

Oliver, J. (2013). Strategi Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di SDN Pekoren 1. *53* (9), 1689-1699.

Oliver, J. (2013). Strategi Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika materi Perkalian di SDN Pekoren 1. *Journal Of Chemical Information and Modeling* *, 53* (9), 1689-1699.

Sanjaya, I. (2019). Pengaruh Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Susuluban Lampung Tengah. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.* Lampung: Online.

Sariani. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Match Mine Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Swasta Primbana Medan. *Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMN Al Washliyah Medan.* Medan: Tidak diterbitkan.

Setyosari, H. (2012). *Metode Penelitian dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfa Beta.

Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Transiskom. 2016. *Pengertian Studi Kepustakaan.* (Online). Tersedia: [http://www.transiskom.com/2016/03/pengertian-studi-kepustakaan.html](http://www.ensikloblogia.com/2016/05/tujuan-dan-fungsi-kredit.html) (30 Maret 2016)

Wina, S. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada.

Wulandari, T. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Permainan.* Kendari: https://www.slideshare.net/mobile/Hasiatiati/modul-media-pembelajaran-berbasis-permainan-games-tadris-ipa.

Wulandari, T. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Permainan.* Kendari: online.