

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Helen Sabera. (2015). *Metodelogi Penelitian*, Palembang: Noerfikri.
- Agus, Cahyo. (2011). *Berbagai Cara Latihan Otak dan Daya Ingat dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aisyah, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 9-10.
- Ali Fachreza K. (2024). Analisis Komparatif antara *Probability* dan *Nonprobability* dalam Penelitian Pemasaran. *Jurnal Pajak dan Analisis Ekonomi Syariah*, 1(3), 108-120.
- Amin dan Yurike, Linda. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Bogor: Pusat Penerbitan LPPM.
- Andraini Putri, D. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTs Al Amanah. *Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa*, 1(3), 426-437.
- Andyani, P dan Gusrayani, D. (2024). Pengaruh Penerapan Media *E-Crossword Puzzle* terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Konsep Seni Rupa. *Jurnal Edu Research*. 5(2), 246-253.
- Annisa Azmi, A. (2023). Pengaruh Strategi Belajar *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 7 di SMP Negeri 3 Ampek Angkek. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(4), 298-309.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar pada Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Ariska Imanda Putri, L dan Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Educandy Game* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3059-3070.
- Awallul, R dan Rudi, H. (2022). Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Akhlak Siswa di Sekolah SMA Swasta PAB 8 Saentis. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(2), 263-268.
- Ayu Mawardhani, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 2442-9511.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan pada Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.

- Chintiya dan Yolanda. (2023). Pengembangan pada Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media *Educandy* dan Video Animasi *Kine Master* dan *Animaker* dalam Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Anggota Tubuh dan Panca Indera Beserta Cara Perawatannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 26-37.
- Darmi, B. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Media TTS di Kelas IX 1 SMPN 25 Sijunjung. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 1(7), 1471-1482.
- Dwistia, H. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 82-93.
- Eka Susanti, S. (2022). Pendidikan Karakter dalam Membangun Kecerdasan Moral Bagi Anak Usia Dini Perspektif Thomas Lickona. *Trilogi: Jurnal Ilmu Teknologi*, 3(1), 10-17.
- Fadhillah Hidayat, A. (2022). Analisis Pendidikan tentang Akhlak Memuliakan Tamu terhadap Al-Qur'an Surat Adz-Dzariyat Ayat 24. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2(2), 297-304.
- Fadilah Amin, N. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*. 14(1), 15-31.
- Fathoni, Abdurrahman. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321-334.
- Ga Ayu, I. (2022). Pengaruh Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran *Science* di Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776-1785.
- Ghozali. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Ghozi, M. (2024). Pendidikan Akidah dalam Buku Islam yang Saya Anut Dasar-dasar Ajaran Islam Karya M. Quraish Shihab. *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 63-85.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasan, Muhammad. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Hisyam. (2023). *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta.

- Hubert , A. (2023). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Moralitas Remaja di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 6096-6110.
- Iba,Aditya. (2021). Instrumen dalam Penelitian Kuantitatif. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Irmawanty. (2022). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 12-18.
- Irwan, Farid, Z, dan Walid, A. (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Izzuddin Alqosam, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Tingkat SMP. *Cendekia Muda Islam: Jurnal Ilmiah*, 2(2), 287-296.
- Jamaludin, Didi Nur. (2019). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran. Kudus: IAIN Kudus.
- Jihan, Asep. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 48.
- Kharisma. (2023). *EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes*. *SHEs: Conference Series*, 6(1), 250-257.
- Kristanto, Andi. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kusmiati, E dan Kusnadi, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak dengan Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Primary Edu*, 1(2), 154-168.
- Latif Nawawi, M. (2024). Pendidikan Karakter Remaja Menurut Syekh Musthafa Al-Ghalayaini dalam Kitab *Izhatun Nasyi'in*. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 78-90.
- Mainuddin, Tobroni, dan Nurhakim. (2023). Pemikiran Pendidikan Karakter Al-Ghazali, Lawrence Kohlberg dan Thomas Lickona. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 283-290.
- Mudia, Alti Rahmi. (2022). Media Pembelajaran. Padang: PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Muhibbin, Syah. (2021). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nabillah, T dan Prasetyo Abadi, A. (2020). Prosiding Seminar Nasional Matematika Pendidikan Matematika Sesio. *Jurnal Sesiomedika*, 2(1), 660-663.

- Narimawati, Umi. (2010). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Genesis.
- Nola M, T. (2020). Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Modifikasi terhadap Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 287-291.
- Nufian dan Wayan. (2021). *Teori dan Praktis: Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Malang: UB Press.
- Nugiantoro, Burhan. (2014). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurdiansyah, A, Gunawana , dan Zultrianti, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 59-65.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan *Website Educandy* sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255-264.
- Nuryadi. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Permana, S dan Ita Sintia, N. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *Research of Social Education*, 1(1), 18-27.
- Perwita Sari, S dan Sazkia. (2020). Penggunaan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19-24.
- Philip, Johnson. (2004). *Buka Cara Belajar Biasa: Fifty Nifty Ways To Help Your Child Become a Better Learner*. Jakarta: PT.Bhuana Ilmu Populer.
- Prasetyo, Bambang dan Miftahul, Lina. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Priyatno, Duwi. (2010). *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purba, Elvis F dan Parulian. (2012). *Metode Penelitian*. Medan: SADIA.
- Ramadani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros. *Jurnal Binomial*, 2(2), 1-12.
- Rapiadi. (2022). *Monogrof Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.

- Ratumanan dan Laurens. (2023). *Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan Pendidikan Edisi 3*. Yogyakarta: Pensil Komunika.
- Riduwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rini dan Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media *Quizizz Paper* Mode terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65-74.
- Rusman. (2017). *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra.
- S,Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabrina, S. (2024). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernafasan. *Biogenerasi*, 10(1), 252-259.
- Sadirman, Arief. (2014). *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahir, Syafrida Hafni. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: IKAPI.
- Said, A dan Andi, B. (2019). *95 Strategi dalam Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai dengan Gaya Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saiful. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter: Perspektif Al-Ghazali dan Thomas Lickona di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu (MIT) Meunara Baro Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 721-740.
- Salmet,Widodo. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV.Science Techno Direct.
- Salwa Fadhillah, A. (2024). Sistem Pengambilan Contoh dalam Metode Penelitian. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(6), 7228-7237.
- Saputra, Ibnu. (2020). *TTS Seru Materi Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Bogor: Guepedia.
- Sarah, Siti. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta: K-Media.
- Saraswati, M, Alfiandra, dan Sepertia. (2023). Implementasi Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 117-127.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dalam Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. (2023). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1),86-97.

- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning* 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Naunsa.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syahputri, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10019-10030.
- Syahrudin, Supiono. (2019). *Guru: Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahrudin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbolinggo: CV.Eureka Media Aksara.
- Ulum, Miftachul. (2016). *Statistik*. Malang: Stikes WCH.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.
- Wahyuningsih, Endang. (2022). *Model Pembelajaran Matery Laerning* pada Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Sleman: Deepublish.
- Yunus, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Crosword Puzzle* dengan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gelombang Bunyi Di SMAN 1 Boliyohuto, *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 7(2), 210-217.

