

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ary Ginanjar. 2003, *Rahasia Sukses Membangkitkan ESQ power : Sebuah Inner Journey Melalui Ihsan*, Jakarta : ARGA
- Al Rasyid, Harun. 2010. *Teknik Penarikan Sampel dan Penyusunan Skala*. Bandung: Universitas Padjadjaran
- Alim, Muhammad. 2011, *Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Asnawir dan Bashirudin Umar, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Awwali, Muhammad Ryza, Sulartopo, 2015. *Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif*. Vol 8, No 1 Tahun. Diambil Dari: [journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/view/156](http://journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/view/156)
- Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 123-131. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/intecom.v5i1.3865>
- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Daud, Muhammad. 2002, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hadi, Sutrisno. 1993. *Metodologi Research*. Jilid III. Yogyakarta. Andi Offset

- Harrison, Charles, et al, ed, 1996, *Art in Theory 1900-1990, An Anthology of Changing Ideas*, Blackell Pub, Cambridge.
- Hedratman, Hendi 2006, *Tips 'n Trik Computer Graphic Design*:
- Hidayati, Siti Nur (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Alam Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MA Walisongo Kaliorembang Tahun Pelajaran 2018/2019*.  
<http://repository.iainkudus.ac.id/2402/2/2.%20ABSTRACT.pdf>
- Jalaluddin, 2008, *Psikologi Agama Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jogiyanto HM.1999. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Munadi, Yudhi. 2008, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta : Gaung Persada Press
- Munir, 2010, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komnuasi*, Bandung: Alfabeta,
- Musfiqon, 2012, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Musmuliadi, Ary Purmadi, 2018, Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 3 Nomor 1 Edisi April 2018
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nussbaum, Bruce. (2011). *Design Thinking It's A Failed Experiment. So What's Next?* Diambil 14 Pebruari 2022 dari <http://www.fastcodesign.com>
- Patmanthara, Amilia Fatimatul Hamidah Syaad, dan Dila Umnia Soraya. 2022, Bahan Ajar Berbasis Webtoon Dengan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Dasar Desain Grafis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran (Jppp)*. Vol 01, No 01, April 2022
- Pratiknya, Ahmad Watik. 2007, *Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi Umum dalam Fuaddudin &Cik hasan Basri, Dinamika Pengembangan Pendidikan Agama di Perguruan Tinggi Umum*. Jakarta : Logos Wacana Ilmu

- Prihatin, Anggun. 2022. *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) melalui Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem*  
<http://repository.unpas.ac.id/58952/3/ABSTRAK.pdf>
- R., Putra Daniel. 2016. *Panduan Praktis Dan Jitu Jago CorelDraw X7*. Cirebon: CV. ASFA Solution.
- Sevilla, Consuelo G. (et. Al), 1993, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Sudjana, 1996, *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi Bagi Peneliti*, Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syafi'I, Asrof. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: ELKAF
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Taufik, Muchsin, 2022, *Implementasi Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Desain Grafis Poster Di Salahsatu Smkn Di Karawang. Jurnal Inovasi Penelitian (JIP) Vol. 2 No. 6: November 2022*
- Yususf Al Qaradhawi, 1997, *Pengantar Kajian Islam*, Jakarta:Pustaka Al Kausar
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Tahun (2008) tentang *Teknik Penyusunan Modul*  
<http://photoshop.otodidak.info/articlesgraphic/pengertian-desain-grafis/#more-41>  
<https://bpkpenabur.or.id/news/blog/5-langkah-untuk-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa>  
<https://uprint.id/blog/desain-bernuansa-islami/> diunduh 15 Pebruari 2022  
<https://www.halamantutor.xyz/2019/07/cara-menggunakan-corel-draw.html>  
<https://www.ibigacademy.com/> diunduh tgl. 14 Pebruari 2022