

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Abubakar, Rifai. (2021) . *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press.
- Afdhaluzzikri, Muhammad. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. UIN Ar-Raniry.
- Alim, Muhammad. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asiah, N. (2007). “Urgensi Pendidikan Islam dalam Pemberdayaan Masyarakat”. *KOMUNITAS: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*. Vol. 3, No. 2. hal 27.
- Departemen Agama RI Al-Hikmah. (2014). *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jawa Barat: CV. Diponegoro.
- Dimiyati dan Mujiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. (2012). *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik*. Yogyakarta: Teras.
- Gunawan, Heri. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdan. (2009). *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI)*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Imma Rachayu (et al). (2022). “Optimalisasi media Presentasi berbasis Aplikasi Prezi”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol. 8, No. 2. hal. 1283-1290.
- Indrawan, Irjus (et al). (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV. Pena Persada
- Khuluqo, Ihsan El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Lestari, Ika dan Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Mahdi, J. (2009). *Minal Mu'min an Takuna Mubdi'an*. (Irwan Raihan, Penerj.). Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Maisaroh, Siti. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandung: Interes Media
- Muhammad, Hamid. (2004). *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Munandar, Utami. (2013). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Munandar. (1997). "Mengembangkan Inisatif dan Kreativitas Anak". *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi PSIKOLOGIKA*. Vol. 2, No. 2. hal.32-37.
- Murdiyanto, Eko. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Yogyakarta Press.
- Nadhira. (2023). *Panduan Lengkap Menggunakan Aplikasi Editor: Tutorial Pemula*. <https://www.arbonews.com/panduan-lengkap-menggunakan-aplikasi-editor-tutorial-pemula/>. 15 Juli 2023
- Nashori & Mucharram. (2002). *Mengembangkan Kreativitas: Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta: Menara Kudus.
- Nursita, Lisa (et al). (2022). "Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*. Vol. 8, No. 1. hal. 556.
- Purba, Yusnita Adelina dan Amin Harahap. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 6, No. 2. hal. 1325-1334
- Putra, Nusa dan Santi Lisnawati. (2012). *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Rahmawati, Endra dan Ayouvi Poerna Wardhanie. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Powtoon untuk Layanan Bimbingan Konseling pada Guru BK SMA Negeri/Swasta Kabupaten Sidoarjo". *Jurnal of Service Learning*. Vol. 8, No. 2. hal 119-126.
- Rohmadi, Syamsul Huda. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska.
- Rokhani. (2023). *Penelitian Kualitatif*. Jember: UNEJ Press.
- Saputri, Fira dan Adam Mudinilah, (2022). "Pemanfaatan aplikasi Kinemaster dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SD 03 Koto Pulai". *Jurnal Teknodik*. hal.876.
- Sujono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutikno, Sobry dan Prosmala Hadisaputra. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Lombok: Holistica.
- Tafsir, Ahmad. (1992). *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Utami (et al). (2009). *Kreativitas: Modul Mata Kuliah Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya UII.
- Wardanie, A. Poema (et al). (2021). "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan". *Society: Jurnal Pengabdian dan pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 2, No. 2. hal. 51-58.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yahya, Mohammad. (2020). *Ilmu Pendidikan*. Jember: IainJember Press.
- Zuhairini. (1993). *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadani.