

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2021. *Cerita Fiksi: Pengertian, Unsur, Jenis, Struktur, dan Contoh*. <https://www.gramedia.com/best-seller/cerita-fiksi/>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2022 pukul 8.35
- Albela, Tita Isnina Bekti, Nyamik Sesanti, Dwi Agus Setiawan. 2022. *Pengembangan E-Modul Cerita Berbasis Aplikasi Mock-up pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Vol 2 No 1 hal 1-7.
- Ahmad. 2021. *Teks Cerita Fiksi*. <https://www.yuksinau.id/teks-cerita-fiksi/>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2022 pukul 8.46
- Andriani, Ana, Wakhudin. 2020. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Mim Pasir Lor Karanglewes Banyumas*. JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang Vol. 1, No. 2, November 2020, pp. 51-63.
- Anwar, Ilham. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar. Bahan Kuliah Online*. Bandung: Direktori UPI
- Awwalina, Nur Mazidah. 2022. *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis QR Code untuk Melatihkan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA pada Materi Ekosistem*. Bioedu Vol 11 No 3 hal 712-721.
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Fadieny, Nurul, Ahmad Fauzi. 2021. *Usefulness of E-module Based on Experiential Learning in Physics Learning*. International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT) Vol. 25 No. 1 February 2021, pp. 410-414.
- Hastyorini, Irim Rismi, Retno Hastuti & Amin Prihatini. 2021. *Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Jazuli, Akhmad. 2021. *Statistika Penelitian: Dilengkapi Aplikasi SPSS*. Purwokerto: UM Purwokerto Press (Anggota APPTI)
- Karo, Demmu. *Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia Sekolah dalam jurnal*.
- Kartiko, Ilham, Helti Lygia Mampouw. 2021. *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 05 No 02 pp 1700-1710.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kusumasari, Vita, Tjang Daniel Chandra, Makbul Muksar, Rustanto Rahardi. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning untuk Mendukung Pembelajaran Daring dengan Flipped Classroom*. Prisma 5: 195-201.
- Nareswari, Fidelis Dhayu. *Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi*. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustrasi-pengertian-dan-sejarah-ilustrasi?page=all> diakses tanggal 9 Juni 2022 pukul 17.15

- Nurhadi, Nurhasnawati, Nursalim. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru*. El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education Vol.5 43-55.
- Oktarina, Sisi, Maharani Oktavia, Aldora Pratama. 2022. *Pengembangan E-Modul Membaca Kelas III SD Negeri 1 Air Salek*. Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 4
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Prawiro, M. 2019. *Pengertian Ilustrasi*.
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>
 diakses tanggal 9 Juni 2022 pukul 17.00
- Putri, Ayunda, Sjaifuddin, Liska Berlian. 2022. *Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Tema Makananku Kesehatanku untuk Kelas VIII SMP*. PENDIPA Journal of Science Education 6 (1) 143-150.
- Rahmawati, Aenun & Dewi Rusydatul. 2020. *Menjadi Guru Profesional*. Bogor: Universitas Djuanda Bogor.
- Riduwan.2011. *Dasar- Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Sinta, Jurnal. 2021. *Kriteria dan Prinsip- Prinsip Pengembangan Bahan Ajar (1)*.
<https://ruangjurnal.com/kriteria-dan-prinsip-prinsip-pengembangan-bahan-ajar-1/> Diakses pada tanggal 12 Mei 2022 pukul 07.30
- Subiarto & Wakhudin. 2021. *The role of teachers in improving the discipline Character of students*. DINAMIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2021, 13(2)
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, Atwi. 1997. *Desain Instruksional*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatna, Agus, Viyanti, Sestika Sari. 2020. *Dynamic Fluid E-Module with STEM Approach to Stimulate HOTS of High School Students in Distance Learning*. Jurnal Pendidikan MIPA 21 (2), 2020, 132-145.
- Suyatun.2021. *Peningkatan Minat Baca Buku Fiksi Pada Siswa Kelas IX-D SMPN 3 Ngrambe Melalui Kontrak Membaca*. Jurnal Inovasi Riset Akademik Vol 1. No 1. Agustus 2021, e-ISSN: 2807-1808 | P-ISSN: 2807-2294
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Triwahyuningtyas, Dyah, Ayu Setyo Ningtyas, Sri Rahayu. 2020. *The problem-based learning e-module of planes using Kvisoft Flipbook Maker for elementary school students*. Jurnal Prima Edukasia, 8 (2), 2020, 199-208

Utari, Ita. *Pengertian Gambar Ilustrasi*.

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html> diakses tanggal 9 Juni 2022 pukul 16.20.

Utomo, Tjipto. 1991. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Vembriarto, St. 1975. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta.

W, Nandya Ayu Yekti, Ika Oktavianti, Muhammad Noor Ahsin. 2021. *Nilai Karakter dalam Dongeng pada Buku Siswa Tema 2 Kelas 3 untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4 No 1 hal 1-8.

Wijaya, Cece.dkk. 1988. *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya.

Wiratama, Gusti Ngurah Komang, I Gede Margunayasa. 2021. *E-Modul Interaktif Muatan IPA pada Subtema 1 Tema 5*. Mimbar PGSD Volume 9 pp. 258-267.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

Yusuf, Syamsu. 2018. *Perkembangan Murid*.Depok: Rajawali Press.

