

Speed Reading Techniques (Sprites) Dengan Media Komputer Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Membaca Cepat

Witri Annisa

witrianisa78@gmail.com

STKIP Ahlussunnah, Jl. Diponegoro No.8, Tarok Dipo, Kota Bukittinggi, Indonesia

Abstrak. Tujuan penulisan ini untuk mendeskripsikan *Sprites (Speed Reading Teknik)* dengan menggunakan media komputer berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca cepat. Metode penulisan dilakukan dengan studi literatur dengan mengkaji berbagai teori yang sesuai topik penulisan. Hasil kajian diperoleh *Sprites* teknik baru dalam pembelajaran membaca cepat yang dirancang untuk meningkatkan KEM (Kemampuan Efektif Membaca terdiri dari lima langkah, yaitu minat dan motivasi, peningkatan periferik, kecepatan gerakan mata, survei wacana, dan konsentrasi yang dapat dilatihkan. Pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat diterapkan dengan media komputer berbentuk animasi dan wacana yang berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, penerapan *Sprites* dengan media komputer berbasis kearifan lokal pada pembelajaran membaca cepat dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat dan literasi siswa Indonesia.

Kata Kunci: *Sprites*, membaca cepat, media komputer, kearifan lokal

Pendahuluan

Seiring kemajuan teknologi, sumber informasi semakin melimpah baik berupa cetak dan digital. Semakin banyaknya sumber informasi tersebut memudahkan orang untuk membaca dan memperolehnya dengan cepat. Namun, pada realitanya, sumber informasi variatif tersebut belum dimanfaatkan dengan baik. Buktinya keterampilan membaca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2019 kemampuan literasi Indonesia menempati peringkat 10 besar terbawah dari 70 negara (Novriavaldi, 2021). Kondisi tersebut tentu sangat memprihatinkan di tengah tuntutan abad-21 yang kompetitif. Ketika keterampilan membaca masuk ke dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP), hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat Indonesia tidak terlalu suka membaca (Fauzan, 2022). Padahal dengan membaca bukan saja mendapatkan informasi tetapi meningkatkan kemampuan bernalar yang juga menjadi salah keterampilan yang dibutuhkan abad-21.

Dalam pendidikan, keterampilan membaca cepat berperan penting dalam meningkatkan literasi. Seperti yang diungkap Maryamah dan Effendy (2019) bahwa semua kegiatan pendidikan sangat berkaitan dan fokus pada keterampilan membaca. Kondisi tersebut sejalan dengan SNP bahwa pembelajaran membaca dan menulis menjadi hal yang mendasar dalam pendidikan, terutama sekolah (Nurhayati, 2015; Fauzan, 2022).

Keterampilan membaca cepat sangat diperlukan bagi siswa sekolah menengah, terutama siswa yang akan masuk PTN melalui jalur Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT). Sebagian besar soal SNBT 2023 tersebut berbasis teks dan dibatasi waktu. Tes tersebut menguji dua komponen besar, yaitu Tes Potensi Skolastik dan Tes Literasi. Hampir 50% soal yang diujikan berbasis teks yang membutuhkan keterampilan membaca yang baik. Keterampilan membaca

juga merupakan suatu proses aktif membangun makna seluruh bacaan berdasarkan interaksi antara pembaca dan teks. Untuk mengonstruksi makna seluruh bacaan, diperlukan penalaran dan pengetahuan strategi membaca yang efektif (Kemdikbud, 2022).

Membaca cepat adalah suatu kegiatan merespons lambang-lambang cetak atau lambang tulis dengan penuh perhatian dan cepat. Namun demikian, bukan mengabaikan pemahaman. Hal ini sejalan membaca cepat dikatakan sebagai sistem membaca yang menggunakan kecepatan dengan tidak mengabaikan pemahaman (Nurhadi, 2016; Kamalasari, 2012).

Pembelajaran membaca cepat merupakan pembelajaran yang mengharapkan siswa memiliki kemampuan memahami bacaan dengan baik dalam waktu yang singkat (Aizid, 2011). Dalam pembelajaran tersebut, perlu diukur kemampuan efektif membaca (KEM) siswa. KEM dapat diukur dengan menggabungkan dua cara, yaitu cara mengukur kecepatan membaca dan pemahaman bacaan.

Kemampuan membaca cepat dapat diukur setelah kecepatan membaca dan pemahaman bacaan diketahui. Untuk mengetahui kemampuan membaca cepat dapat menggunakan rumus berikut.

$$KEM = \frac{KB}{SM:60} \times \frac{PI}{100} \times KPM \text{ (Nurhadi, 2016)}$$

Ket: Kemampuan Efektif Membaca = KM

Jumlah Kata Per Menit = KPM

Jumlah Kata dalam bacaan = KB

Jumlah Sekon Membaca = SM

Persentase Pemahaman Isi = $\frac{PI}{100}$

Menurut Maryamah dan Effendy (2019), tolok ukur keterampilan membaca cepat di tingkat SD adalah 75 kata per menit (KPM), tingkat SMP 250KPM, dan tingkat SMA 350 KPM. Namun, keterampilan membaca cepat masih jarang dilatihkan kepada siswa sekolah menengah. Banyak penyebab yang keterampilan membaca cepat rendah, yaitu strategi pembelajaran membaca yang diterapkan untuk melatih keterampilan membaca cepat juga belum bervariasi dan penggunaan media yang belum menarik membuat pembelajaran membaca cepat terkesan monoton.

Selain itu, faktor-faktor yang dapat menghambat kecepatan membaca ada dua. Pertama, faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri pembaca, seperti: vokalisasi, gerakan bibir, gerakan kepala. Kedua, faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri seorang pembaca, seperti lingkungan, tradisi, sosial, mitos atau keparcayaan mistis, sugesti negatif, dan lain-lain, seperti: variabel pada tulisan/teks bacaan, membaca cepat adalah tidak mungkin, membaca cepat mengurangi kenikmatan membaca, dan lain-lain (Tantri, 2015).

Permasalahan pembelajaran membaca cepat dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran menarik. Media dapat diartikan sebagai alat pengantar pesan dalam proses pembelajaran berupa stimulus terhadap indera sehingga memengaruhi motivasi belajar siswa (Muhayat et al., 2017; Hidayati, 2018; Putri et al., 2019; Saputra et al., 2020). Salah satu media

yang ada disekitar siswa adalah media yang berbasis teknologi, yaitu komputer/laptop. Komputer dapat dijadikan sebagai alat bantu menunjang pembelajaran membaca cepat.

Komputer merupakan alat yang sudah familiar dan dapat dioperasikan dengan mudah oleh siswa di sekolah tingkat menengah. Keberadaan komputer dalam pembelajaran sangat diperlukan sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif (Saputra et al., 2020). Media pembelajaran berbasis komputer dapat berupa internet, *software* pembelajaran/aplikasi, surel, jaringan, pengolah data (*database spreadsheet*), *desktop publishing*, *video conference*, *digital scanner*, pengolah kata, digital kamera, sumber informasi *online* (Hardianto, 2012). Dalam pembelajaran membaca cepat, penggunaan media computer dapat digunakan untuk menunjang peningkatan pembelajaran.

Selain penggunaan media computer, pembelajaran membaca juga dapat didukung dengan memasukkan unsur kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan prinsip dan cara yang dianut, dipahami, dan diaplikasikan oleh masyarakat asli dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, kearifan lokal juga merupakan hasil produksi kebiasaan/tradisi yang hidup dan tumbuh secara turun temurun bersama masyarakat suatu daerah atau adat (Chairul, 2019). Keberadaan kearifan lokal ini bukan tanpa fungsi. Menurut Sartini (2006) kearifan lokal sangat banyak fungsinya, seperti

1. Berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
2. Berfungsi untuk pengembangan sumber daya manusia.
3. Berfungsi untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
4. Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.
5. Bermakna sosial misalnya upacara integrasi komunal/kerabat.
6. Bermakna sosial, misalnya pada upacara daur pertanian.
7. Bermakna etika dan moral.
8. Bermakna politik, misalnya upacara *ngangkuk merana* dan kekuasaan

Salah satu fungsi kearifan lokal tersebut adalah untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan merupakan dasar memasukan unsur kearifan lokal dalam pembelajaran. Contoh kearifan lokal adalah suatu gagasan dan nilai-nilai yang bersifat arif, bijaksana, yang diikuti dan diwariskan suatu masyarakat. Bentuk-bentuk kearifan lokal adalah legenda, cerita rakyat, pantun, tarian, permainan tradisional, makanan, pakaian adat yang menjadi ciri khas suatu daerah (Isnendes, 2011). Bentuk kearifan lokal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan budaya dan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran membaca cepat yang menggunakan media komputer perlu juga diimbangi dengan unsur kearifan lokal. Hal tersebut terjadi karena kebudayaan Indonesia mulai ditinggalkan karena adanya kebudayaan asing yang dikemas di berbagai media (Kurniawan, 2019). Budaya asing yang sudah masuk ke Indonesia, semakin menggerus nilai-nilai budaya lokal (Amri, Ganefri, dan Hadiyanto, 2021; Njatrijani, 2018; Irfan, Firmansyah, Nasruddin, dan Setiyadi, 2021; Sutarna, 2021; Martha et al., 2022). Dengan demikian, perlu dirancang pembelajaran membaca cepat dengan media yang menarik dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Metode

Metode penulisan ini adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai teori yang berhubungan dengan topik penulisan. Teori tersebut digunakan untuk menemukan gagasan baru untuk menyelesaikan masalah, yaitu masalah pembelajaran membaca cepat. Teori yang menjadi referensi adalah teori keterampilan membaca cepat, teori media pembelajaran komputer, dan teori kearifan local. Teori tersebut dikaji untuk menghasilkan pembelajaran membaca cepat yang menarik dan efektif.

Hasil dan Pembahasan

1. *Sprites (Speed Reading Technic)* dengan Media Komputer Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Membaca Cepat

Sprites merupakan teknik pembelajaran baru yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca cepat. Teknik tersebut sangat mudah diterapkan oleh siapa pun. *Sprites* merupakan latihan dengan melakukan persiapan sebelum mulai membaca cepat. Langkah-langkah *Sprites* antara lain sebagai berikut.

a. Minat dan Motivasi

Dalam kegiatan membaca, motivasi sangat diperlukan. Hal tersebut didukung oleh Miller & Faircloth: Israel & Duffy bahwa hal yang memengaruhi kemampuan membaca cepat adalah minat dan motivasi untuk membaca (Mulyati, 2003). Dengan minat dan motivasi membaca tersebut, dapat memberi pengaruh positif terhadap kemampuan membaca seseorang. Motivasi membaca yang tinggi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu. Selanjutnya, Nurhadi (2005) juga menyatakan bahwa motivasi menjadi salah satu metode untuk mengembangkan kemampuan membaca cepat selain metode kosakata, metode bantuan alat, metode gerakan mata. Metode motivasi berhubungan dengan minat seseorang terhadap bacaan yang dibacanya. Dengan demikian, identifikasi minat baca juga diperlukan sebelum membaca.

b. Peningkatan Periferal

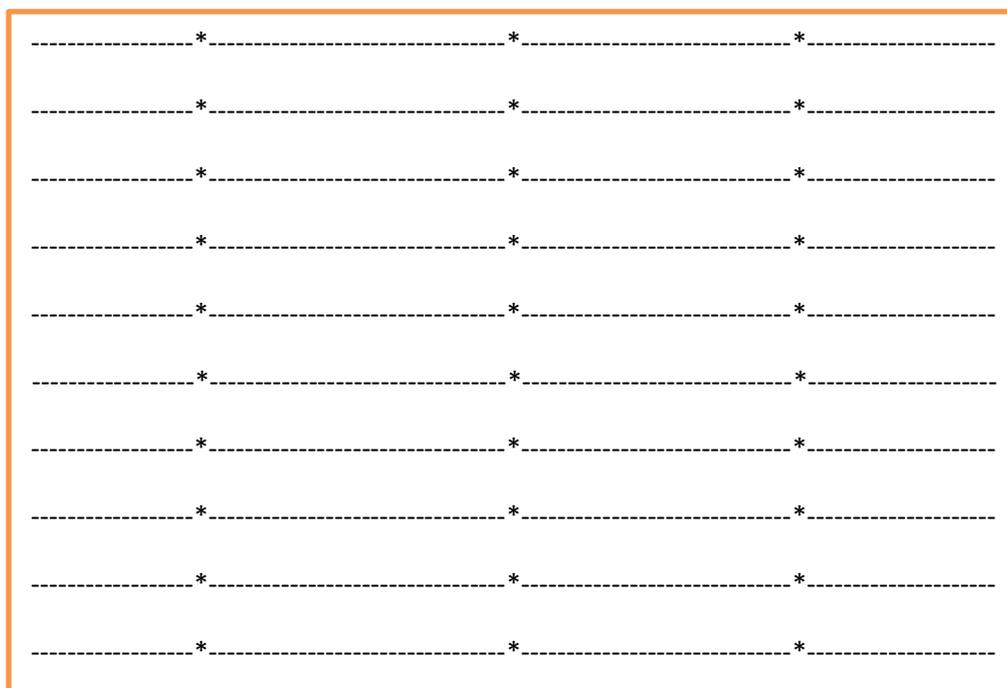
Dalam kegiatan membaca, penglihatan periferal adalah kemampuan menerima informasi secara maksimal dalam satu waktu. Oleh karena itu, penglihatan periferal perlu ditingkatkan dan dilatih agar lebih luas. Cara melatih penglihatan periferal adalah dengan melihat secara langsung suatu objek berupa jari telunjuk dengan merentangkan kedua lengan dan jari telunjuk mengarah ke atas, gerakan lengan ke dalam secara perlahan-lahan sampai dapat melihat kedua telunjuk itu rapat, perhatikan cakupan pelihatan mata ketika melihat lurus ke depan (DePorter 2002).

c. Kecepatan Gerakan Mata

Kecepatan gerakan mata dalam membaca diperlukan agar terhindar dari kebiasaan membaca kata per kata. Gerakan mata ketika membaca mengarah dan berhenti pada kata lalu melompat pada sasaran berikutnya, melompat, berhenti, dst. Pemberhentian tersebut disebut

fiksasi (Wainwright, 2007). Pembaca yang tidak efisien dalam satu fiksasi hanya dapat membaca satu atau dua kata, sedangkan pembaca efisien dapat menyerap 3-4 kata setiap fiksasi (Anwar, 2008). Keefektifan gerakan mata perlu dilatihkan agar informasi diperoleh lebih banyak dalam waktu yang singkat. Seperti yang diungkapkan Tampubolo (2005) bahwa gerakan mata yang efisien dapat mewujudkan keterampilan membaca yang efisien.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk melatih kecepatan gerakan mata. Salah satunya adalah dengan memberi lembaran yang berisi simbol tiga bintang setiap baris. Bintang tersebut yang menjadi fokus pandangan mata. Bintang tersebut juga dikenal dengan nama Tri Fokus Steve Snyder seperti Gambar 1. Untuk membaca bintang-bintang tersebut, perlu memperhatikan bagian kiri dengan fokus pada bintang bagian kiri, bagian tengah, dan bagian yang kanan. Hal ini dilakukan berulang dalam beberapa menit. Ketika mata berpindah dari satu bintang ke bintang yang lain, hitung dalam hati secara berirama 1, 2, 3; 1, 2, 3; 1, 2, 3, dst (DePoter, 2002).



Gambar 1. Simbol-simbol Tri Fokus Steve Snyder

Latihan memfokuskan mata pada tiga bintang tersebut bertujuan menghindari membaca kata per kata. Dengan demikian, dalam satu baris sebuah teks, dibagi menjadi tiga bagian atau tiga frasa agar lebih mudah dipahami bacaan tersebut.

d. Survei Wacana

Survei wacana atau prabaca merupakan langkah untuk mengenal materi sebelum membaca secara menyeluruh. Survei tersebut dilakukan selama beberapa menit dengan cara yang sistematis untuk menentukan jenis teks, ide pokok dan kecepatan membaca (Soedarso,

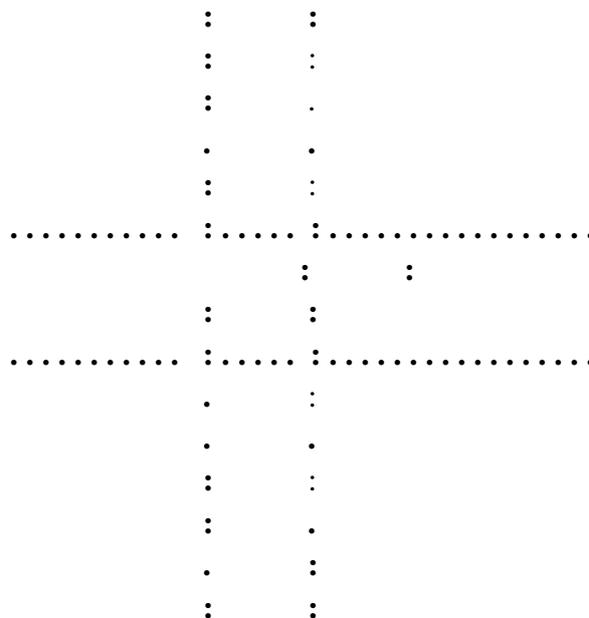
2004). Setiap jenis bacaan atau teks, kecepatan membaca akan berbeda, seperti membaca novel (fiksi) akan berbeda dengan membaca ilmiah. Hal tersebut terjadi karena teks novel (fiksi) adalah membaca sastra untuk hiburan, teks ilmiah adalah membaca kritis karena perlu analisis yang mendalam. Dengan demikian, kecepatan membaca kedua teks tersebut juga berbeda.

e. Konsentrasi

Pembaca yang baik dapat berkonsentrasi dengan baik dengan menyingkirkan semua gangguan pada waktu membaca dan pada waktu yang tepat. Lingkungan yang baik dapat mendukung konsentrasi dalam membaca (Wainwright, 2007). Selain itu, menurut Soedarso (2004) ada dua kegiatan penting untuk meningkatkan daya konsentrasi, yaitu menghilangkan atau menjauhkan hal-hal yang menyebabkan pikiran terganggu dan memusatkan perhatian secara sungguh-sungguh. Hal tersebut termasuk memilih tempat dan waktu yang tepat. Banyak cara dapat dilakukan untuk melatih konsentrasi sebelum membaca. Menurut Chung Moo II ada dua cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi, yaitu "menelusuri benang kusut" dan "menghitung titik berderetan" (Soedarso, 2004). Selain itu, agar lebih konsentrasi dalam membaca, diperlukan persiapan, seperti minimalkan gangguan dari apa pun, duduk dengan sikap tegap, dan mulai fokus pada teks.

Latihan menghitung titik berderetan

1. Hitunglah titik-titik yang berderetan vertikal satu demi satu dari atas sampai bawah dalam waktu dua menit.
2. Hitunglah titik-titik yang berderetan horizontal satu demi satu dari kiri sampai titik kanan dalam waktu dua menit.

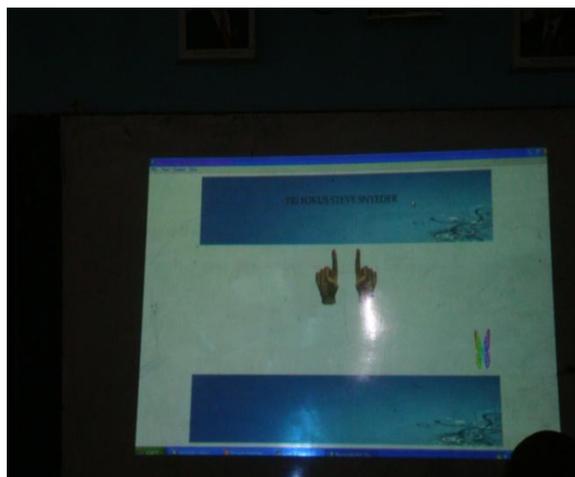


Gambar 2. Konsentrasi Memusatkan Perhatian

Penerapan langkah-langkah tersebut dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, salah satunya komputer sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer sebagai salah satu media yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan rancangan pembelajaran berbasis komputer yang bersifat interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran membaca cepat yang dirancang dengan media yang interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca.

Jenis-jenis pembelajaran berbasis komputer ada empat, yaitu model *drills*, model tutorial, model simulasi, dan model *instructional games* (Rusman, 2012). *Sprites* dapat memanfaatkan salah satu media yang berbasis komputer, yaitu model simulasi. Model simulasi pada dasarnya bertujuan memberikan pengalaman yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung tanpa risiko. Model simulasi merupakan model yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, bergerak, audio dan paduan warna yang serasi.

Kelima langkah *Sprite* dibuat melalui model simulasi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat dibuat menggunakan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk menggabungkan video animasi dan audio sekaligus. Salah satu perangkat keras yang dapat digunakan adalah komputer dan perangkat lunak pendukung berupa aplikasi Macromedia flash 8 (Akhmadan, 2017; Masykur et al., 2017; Saputra et al., 2020). Macromedia flash 8 adalah perangkat lunak pembuat animasi berupa huruf dan gambar yang dapat ditunjang dengan berbagai elemen untuk menghasilkan media pembelajaran berupa animasi, game, CD interaktif, presentasi, dan web pembelajaran (Fahmi, 2014; Saputra et al., 2020). Contoh animasi yang dibuat melalui program tersebut ada pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Animasi Langkah Perluasan Periferal

Penggunaan media berbasis komputer tersebut juga telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dari beberapa penelitian, yaitu media pembelajaran berupa VCD dapat membantu anak dalam proses belajar membaca (Sulistiyawati dan Sujarwo, 2016).

Penelitian lain dari pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan aplikasi *games* relevan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa (Kharisma dan Arvianto, 2019).

Memanfaatkan kemajuan teknologi seperti komputer dalam pembelajaran bukan untuk menjauhkan siswa dari identitas kebangsaan, melainkan dapat mengupayakan pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran untuk siswa. Nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerah sekitar sekolah dan siswa diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Suyitno (2012) upaya-upaya untuk melestarikan kearifan lokal perlu dirancang dan dilaksanakan dalam berbagai bentuk, seperti mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Siswa akan tetap dapat mengenal identitas kebangsaannya dengan mengintegrasikan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran membaca cepat, dapat ditanamkan nilai kearifan lokal melalui pemberian wacana bertemakan kearifan lokal pada proses pembelajaran dan tes KEM membaca cepat. Bentuk-bentuk kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran membaca cepat, antara lain teks cerita rakyat, puisi rakyat, legenda, permainan tradisional, tarian, pakaian adat, makanan yang menjadi ciri khas suatu daerah. Penerapan *Sprites* dengan media komputer berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca cepat dapat dijadikan alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan KEM dan literasi siswa.

Simpulan

Penerapan *Sprites* dengan lima langkah, yaitu minat dan motivasi, peningkatan penglihatan perifer, kecepatan gerakan mata, survei wacana, dan konsentrasi, yang memanfaatkan media berbasis komputer diharapkan efektif dalam peningkatan KEM siswa. Pembelajaran membaca cepat dapat lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa melalui model simulasi dengan membuat animasi dari program *macromedia flash*. Selain itu, pelaksanaan *Sprites* yang memanfaatkan penggunaan teknologi komputer juga dapat diimbangi dengan menambahkan unsur kearifan lokal. Hal tersebut dilakukan agar siswa tetap mengenal identitas bangsanya dengan memberikan teks yang bertemakan kearifan local pada proses pembelajaran dan tes KEM.

Daftar Pustaka

- Aizid, Rizem. (2011). *Bisa Baca Secepat Kilat (Super Quick Reading)*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Amri, U., Ganefri, G., & Hadiyanto, H. (2021). Perencanaan Pengembangan dan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2025–2031. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.751>
- Anwar, Saepul. (2008). *Reading Skills: Speed Reading Upgrade Skills*. Dalam <http://www.upi.edu>. diakses tanggal 7 Januari 2011.

- Chairul, A. (2019). Kearifan Lokal dalam Tradisi Mancoliak Anak pada Masyarakat Adat Silungkang. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 5(2), 172-188. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v5i2.86>
- De Porter, B dan Hemacki, M. (2002). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Fahmi, S. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 166–191. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fauzan, Setiawan, A., Musaffak, & Rosita, F. Y. (2022). Pola Penelitian Membaca Cepat dan Implikasinya terhadap Keterampilan Membaca Cepat bagi Calon Guru Bahasa Indonesia: Tinjauan Pustaka Sistematis. *Kembara: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 436-457. <https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.22719>
- Hardianto, Deni. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. Artikel. Dalam <https://journal.uny.ac.id>. Diakses Januari 2023.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Irfan, M., Firmansyah, E., Nasruddin, N., & Setiyadi, M. W. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 244–251. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.938>
- Isnendes, Retty. (2011). Flora dan Fauna Budaya Sunda. *Film Dokumenter*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI.
- Kamalasari, V. (2012). Latihan Membaca Cepat Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat dan Pemahaman Bacaan. *Basastra*, 1(1). <https://doi.org/10.24114/bss.v1i1.189>
- Kemdikbud. (2022). Komponen Ujian Tertulis Berbasis Komputer dalam Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru (UTBK-SNPMB). *Framework*. Dalam <https://framework-snpmb.bppp.kemdikbud.go.id/>. Diakses Januari 2023.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan bagi Siswa Kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Kurniawan, P. Y. (2019). Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes dalam Mata Kuliah Semantik. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 170–176. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v1i2.1159>
- Martha, N. U., Wijayawati, D., Krisnawati, V., & Nugroho, B. A. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Bermuatan Kearifan Lokal dan Pendidikan Karakter. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19554>
- Maryamah, M., dan Effendy, M. H. (2019). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas XI di MA Al-Falah

- Tlanakan Pamekasan. GHANCARAN: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v1i1.2990>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis *Augmented Reality* untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19337>
- Mulyati, Yeti. (2003). Kecepatan Efektif Membaca: Apa dan Bagaimana? *Makalah*. Disajikan dalam Diklat Membaca, Menulis, dan Apresiasi Sastra Bagi Guru-guru SLTP Se-Indonesia, Tanggal 1 s.d. 14 Oktober 2003 di PPPG Bahasa Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Bahasa.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/gk.5.1.16-31>
- Novrivaldi. (2021). Tingkat Literasi Indonesia Memprihatinkan, Kemenko PMK Siapkan Peta Jalan Pembudayaan Literasi Nasional. *Artikel*. Dalam <https://www.kemenkopmk.go.id/>. Diakses tanggal 7 Januari 2023.
- Nurhadi. (2005). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurhadi. (2016). *Membaca Cepat Dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurhayati, H. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat melalui Pendekatan Latihan Persepsi. *Dinamika Pendidikan*, 5(2), 13–19. Retrieved from <http://www.irpp.com/index.php/dinamika/article/view/187>
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, S., Rahmawati, T., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan *Puzzle Square* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12096>
- Sartini. (2006). *Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah kajian Filsafati*. <http://filsafat.ugm.ac.id>, diakses tanggal 30 April 2010.
- Soedarso. (2004). *Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistiyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media *Video Compact Disc* pada Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8064>
- Sutarna, N. (2021). *Education Based on Sunda Land Wisdom. Indonesian. Journal ff Education Teaching and Learning (IJETL)*, 1(1), 1–7.



- Suyitno, I. (2017). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1). 1—13. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Tampubolon, DP. (2008). *Kemampuan Membaca: Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tantri, Ade Asih Susiari. (2015). Cara Memaksimalkan Kemampuan Membaca Cepat. *Acarya Pustaka: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*. 1(2). <https://doi.org/10.23887/ap.v1i2.10051>
- Wainwright, Gordon. (2007). *Speed Reading Better Recalling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.