

---

## Pengembangan E-Book Fabel Nusantara Untuk Meningkatkan Kecepatan Membaca Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dela Arwanda<sup>1\*</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, Isrok'atun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

\*Corresponding author: [delaarwanda@upi.edu](mailto:delaarwanda@upi.edu),

---

### ABSTRACT

*Learning to read is part of Indonesian language subjects, one of which is encouraging students to read quickly and find main ideas. This research aims to explore the use of Indonesian fable electronic books in learning to read. A research and development (R&D) approach was used in this research to assess product feasibility. This approach aims to do two things: (1) evaluate the product's efficacy in achieving goals; and (2) improve the product based on user and rater feedback. Methods and development start with material analysis, ideas, product improvements, conducting and revising product tests to validate the final product. This research was attended by twenty-five fifth grade students from one of the state elementary schools in Ogan Komering Ilir Regency, South Sumatra Province. Research findings show that the Fable Nusantara e-book is suitable for use as a teaching tool to improve the reading skills of fifth grade students as evidenced by the increase in reading speed on the learning outcomes obtained by students.*

**Keywords:** learning media; archipelago fable e-book; reading speed

---

### ABSTRAK

*Pembelajaran membaca merupakan bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia yang salah satunya adalah mendorong siswa membaca cepat dan menemukan gagasan pokok. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan buku elektronik fabel Indonesia dalam pembelajaran membaca. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini untuk menilai kelayakan produk. Pendekatan ini bertujuan untuk melakukan dua hal: (1) mengevaluasi kemandirian produk dalam mencapai tujuan; dan (2) menyempurnakan produk berdasarkan masukan dari pengguna dan penilai. Metode dan pengembangan dimulai dengan analisis materi, ide, perbaikan produk, melakukan dan merevisi pengujian produk untuk memvalidasi produk akhir. Penelitian ini diikuti oleh dua puluh lima siswa kelas V dari salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-book Fable Nusantara layak digunakan sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V yang dibuktikan dengan peningkatan kecepatan membaca terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.*

**Kata Kunci:** media pembelajaran; e-book fabel nusantara; kecepatan membaca

---

## Pendahuluan

Membaca merupakan kegiatan atau proses menerapkan sejumlah keterampilan mengolah teks bacaan dalam rangka memahami isi bacaan (Benu & Rafael, 2022). Keterampilan membaca yang baik pada usia sekolah dasar adalah landasan penting untuk kesuksesan akademis dan perkembangan pribadi anak-anak di masa depan. Membaca adalah keterampilan dasar yang menjadi fondasi untuk memahami hampir semua mata pelajaran di sekolah. Tanpa keterampilan membaca yang baik, anak-anak akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran seperti matematika, ilmu pengetahuan, sejarah, dan lainnya. Ketika siswa melanjutkan ke pendidikan tinggi, pemahaman membaca akan sangat penting bagi kapasitas mereka untuk belajar, menerapkan, dan memperoleh pengetahuan untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dapat dikatakan bahwa semua proses pembelajaran didasarkan pada kemahiran membaca karena membaca merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting (Slamet, 2018).

Siswa membaca dengan lebih dari sekedar pemahaman substansi teks dalam pikirannya. Namun, siswa juga harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang mereka perlukan untuk membaca. Proses pemahaman bacaan rumit memerlukan penggunaan sejumlah keterampilan secara efektif dan tidak efektif. Materi dalam bacaan hendaknya dapat diingat oleh pembaca (Agustina et al., 2021). Agar tidak menghabiskan banyak waktu dengan sedikit pemahaman, Anda harus memperhatikan kedua aspek ini (Juneli et al., 2022).

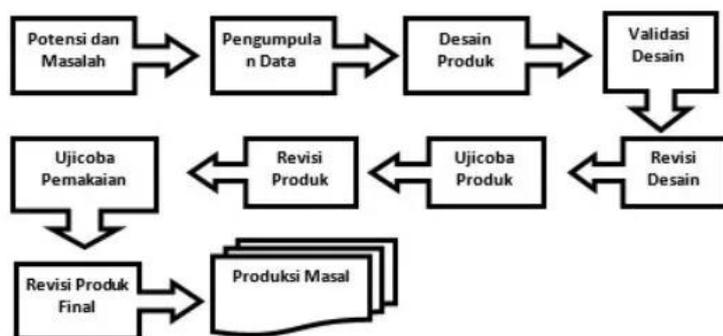
Pemahaman membaca harus meningkat seiring dengan peningkatan kecepatan membaca. Kecepatan membaca mengandung berbagai implikasi seperti tujuan membaca, tingkat keterbacaan bahan bacaan, teknik-teknik membaca, motivasi, dan penalaran (Harianto, 2020). Banyak faktor yang bisa mempengaruhi masalah kecepatan membaca di sekolah dasar. Beberapa faktor tersebut antara lain: (i) siswa belum memiliki keterampilan dasar membaca; (ii) kurangnya latihan membaca secara teratur; (iii) kurangnya minat, anak tidak tertarik pada bahan bacaan yang disajikan atau tidak merasa termotivasi untuk membaca, maka kemungkinan besar mereka akan membaca dengan lambat; (iv) metode pengajaran yang tidak sesuai atau kurang cocok dengan kebutuhan siswa juga dapat mempengaruhi kecepatan membaca mereka.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 3 Margo Bhakti, siswa tidak tertarik pada bahan bacaan yang disajikan atau tidak merasa termotivasi untuk membaca dan sejumlah siswa belum kompeten dalam membaca karena kesulitan merangkai kata dalam kalimat (Puspita, 2022). Hal ini diakibatkan oleh kurangnya inovasi guru dalam membantu siswa meningkatkan kecepatan membaca melalui penerapan strategi membaca yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Selain permasalahan tersebut, ada permasalahan lain yang berkontribusi terhadap perkembangan kecepatan membaca anak yang kurang lancar, yaitu kurangnya fasilitas yang membantu siswa untuk mengembangkan kecepatan membaca.

## Metode Penelitian

Proses penyempurnaan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan (R&D) (Yuliana & Nurhasanah, 2018). Penelitian penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam metodologi penelitian ini. Penelitian pengembangan sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Putra et al., 2020). Penelitian R&D mempunyai dua tujuan utama: (1) meningkatkan produk sebagai respons terhadap umpan balik dari pengguna dan penilai; dan (2) menentukan seberapa baik produk mencapai tujuan. Penelitian R&D adalah jenis metodologi penelitian yang digunakan untuk memahami dan menyempurnakan barang (Sukardi, 2021).

Selain itu, terdapat proses dalam penelitian ini yang meliputi analisis material, pembuatan ide, perbaikan produk, pelaksanaan uji coba produk, dan penerapan modifikasi produk berbasis uji validasi untuk lebih menyempurnakan produk akhir. Gambar 1 menampilkan desain langkah-langkah penelitian R&D (Lestariningsih, E. D. Suhartono, 2017).



**Gambar 1.** Langkah-Langkah Riset R&D (Sugiyono, 2008)

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Tujuan penelitian deskriptif kuantitatif adalah untuk memberikan penjelasan atau rangkuman tentang berbagai kondisi, lingkungan, atau variabel yang ada di sekolah dasar dan menjadi fokus penelitian, berdasarkan peristiwa nyata (Lestariningsih & Suhartono, 2017). Kemahiran membaca siswa sekolah dasar di kelas lima dinilai dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif (Hidayat, 2018).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efisiensi e-book dan menilai kapasitas kecepatan membaca siswa pasca pembelajaran melalui penciptaan sumber belajar e-book interaktif berbasis multimedia. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan sumber belajar e-book berbasis multimedia yang interaktif yang akan mendukung siswa dalam pengajaran membaca mereka. Penting bagi siswa untuk memahami struktur kalimat. Hal ini diperlukan agar peserta didik mampu menjelaskan pola kalimat tingkat sekolah dasar.

Pendekatan deskripsi kuantitatif ini didasarkan pada filosofi positif dan digunakan untuk mempelajari kelompok atau sampel tertentu, mengumpulkan data melalui penggunaan alat penelitian, dan mengkaji cerita rakyat dalam e-book. Data yang didapat dari hasil observasi yaitu pretest dengan jumlah partisipan 25 dengan jumlah yang di dapat rentang dari 100-300 dengan waktu kecepatan 2 menit dengan rata-rata kata yang di dapat permenitnya yaitu minimal 50 kata permenit (KPM) dan maksimal 180 kata permenit (KPM). Adapun hasil yang didapat dari posttest dengan jumlah partisipan 25 dengan jumlah yang didapat rentang dari 200-400 dengan waktu kecepatan 2 menit dengan rata-rata kata yang dapat permenitnya yaitu minimal 100 kata per menit (KPM) dan maksimal 200 kata permenit (KPM). Adapun rumus yang penulis pakai dalam penelitian ini yaitu:

$$JKWM = \frac{\text{JUMLAH KATA}}{\text{WAKTU}} = (\text{KPM})$$

Keterangan:

JK : Jumlah Kata

WM : Waktu / Menit

KPM : Kata Permenit

Penelitian ini dilakukan tanggal 28 September 2023 pada salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Partisipan dalam penelitian ini adalah dua puluh lima siswa kelas V yang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan membaca. Alat tersebut merupakan tes validasi hasil membaca e-book pretest serta posttest dipakai untuk mendapatkan informasi-informasi kelayakan produk e-book fabel nusantara oleh ahli media serta materi (Lestariningsih & Suhartono, 2017). Angket dipakai untuk

mengikuti kegiatan pendidikan setelah mengetahui pendapat siswa tentang pembuatan e-book digital. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup sebagai instrumennya (Isrokatun et al., 2021).

## Hasil dan Pembahasan

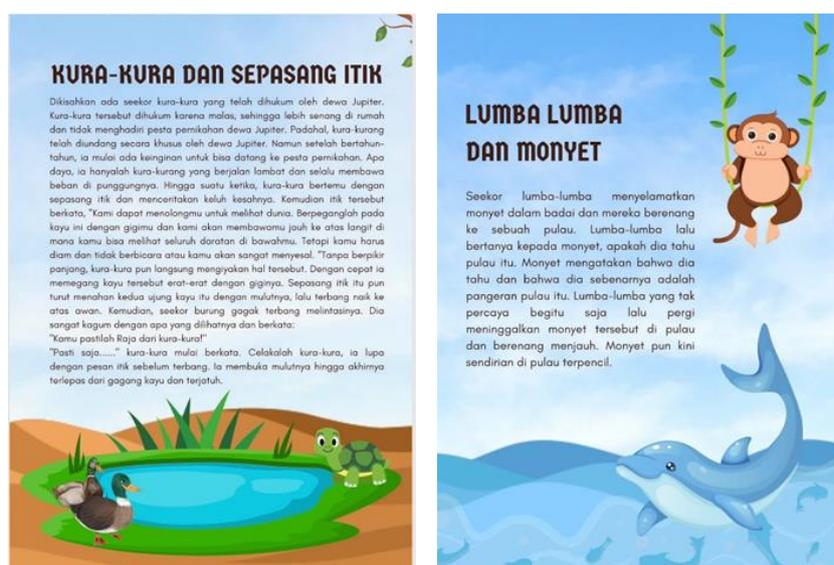
Cerita nusantara versi e-book menjadi sumber belajar yang dibuat dalam penelitian ini. E-book yang diterbitkan secara digital yang disebut e-book Fabel Nusantara terdiri dari gambar, bingkai, ikon balon kata, dan anotasi yang tersegmentasi atau dikelompokkan, dan anotasi yang memberikan makna visual (Anggraeni et al., 2023). Salah satu mata kuliah e-book dongeng nusantara yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu e-book dongeng nusantara dibuat dengan aplikasi Canva serta membuat alur cerita Fabel Nusantara. Gambar 2 menampilkan cara pengembangan e-book digital (Hidira & Pradana, 2022).



Gambar 2. Cara pengembangan e-book digital

Pengembangan media pembelajaran e- book fabel nusantara dibagi beberapa langkah antara lain: (i) menentukan konsep produk buku digital yang ingin dibuat; (ii) mencari referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang akan dicakup produk; (iii) menyusun narasi; (iv) memilih ide yang akan diterapkan; (v) membuat buku elektronik buku yang menganut alur cerita dan tema yang ditentukan; (vi) menciptakan barang akhir dan menggunakannya dalam kegiatan pendidikan untuk topik penelitian.





Gambar 3. Produk Pembelajaran E-book Digital

### Produk Media Pembelajaran E-book Digital

E-book Fabel Nusantara yang dihasilkan kemudian diverifikasi oleh ahli media dan materi melalui angket tertutup yang menanyakan kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan. Bagan 1 di bawah ini menampilkan temuan penilaian validasi ahli media dan materi pembuatan media pembelajaran e-book fabel bahasa Indonesia dalam bentuk bagan dengan menggunakan program SPSS (Iswara, 2016).

Tabel 1. Validasi Media dan Materi

	Desain	Keterbacaan	Kebahasaan
Mean	3.80	3.75	4.00
N	5	4	3
Std. Deviation	.447	.500	.000

Media pembelajaran e-book fabel bahasa Indonesia secara keseluruhan mempunyai skor rata-rata sebesar 3,80 dan termasuk dalam kategori baik berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Artinya media tersebut layak digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran membaca di kelas V sekolah dasar (Laraswati & Marsudi, 2021).

### Implementasi Aktivitas Penataran dengan Memakai E-book

Media pembelajaran e-book dongeng bahasa Indonesia selanjutnya diterapkan pada subjek yaitu siswa kelas V SD sebagai produk setelah dilakukan validasi ahli. Tugas pembelajaran diawali dengan pretest dimana siswa membaca e-book yang telah disiarkan melalui Infocus selama dua menit. Setelah itu, mereka harus menceritakan kembali kisah tersebut dan menuliskannya di atas kertas (Rahmaningtyas & Haryadi, 2022). Setelah tugas selesai, guru memeriksa isinya dan memberikan saran tentang cara membaca dengan benar dan efisien berdasarkan kata per menit. Selain itu, instruktur meminta tiga siswa untuk

mengklarifikasi sekali lagi yang sudah di informasikan oleh guru untuk melatih keberanian serta yakin diri. Diakhir pembelajaran, guru kembali dengan uji posttest diberi durasi sepanjang 2 menit peserta didik membaca kembali e-book yang sudah disiarkan lewat infocus kemudian sehabis waku peserta didik untuk balik akan menceritakan kembali dan ditulis di kertas selemba. Pemberian tes pretest serta posttest bermaksud untuk membandingkan hasil latihan siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran e-book digital (Fitriyanti, 2021). Tabel 2 dibawah ini menunjukkan hasil latihan siswa pada kegiatan pretest dan posttest dengan menggunakan alat SPSS (Maharani, 2021).

**Tabel 2.** Hasil Pretest dan Posttest

	Pretest	Posttest
Mean	100.88	150.76
N	25	25
Std. Deviation	30.616	28.746

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata jumlah kata setiap dua menit untuk pretest dan posttest masing-masing adalah 100,88 dan 150,76. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pretest. Karena penguasaannya terhadap prinsip-prinsip yang terkandung dalam pembelajaran membaca, siswa diakui sebagai pembaca yang cakap, mampu membaca dengan akurat, cepat, dan baik. Kemampuan ini diukur dalam dua menit dengan peningkatan rata-rata yang terus bertambah. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kecepatan membaca anak kelas V SD dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar e-book fabel nusantara Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran e-book berbasis cerita rakyat Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Annisa & Nofrita, 2023).

Penjelasan mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran e-book dongeng bahasa Indonesia dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri yang mempengaruhi kecepatan membaca, seperti memiliki kosakata yang cukup banyak, mampu fokus, memiliki kesehatan fisik dan mental yang prima, serta suka menolong. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media e-book Fabel Nusantara, kompetensi konseptual siswa meningkat, terlihat dari hasil posttest yang mengungguli pretest. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat membaca dengan baik dan cepat. Keterlibatan siswa yang bersemangat dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi kemajuan tersebut. E-book yang menekankan pada perumpamaan dan informasi tentang membaca dengan lantang dan benar sesuai dengan waktunya dapat menggugah minat belajar siswa. Salah satu manfaat e-book adalah kemampuannya dalam menyampaikan pesan atau informasi melalui narasi yang ditampilkan dalam bentuk kumpulan teks dan ilustrasi binatang. untuk menginspirasi pembaca –terutama pelajar– untuk membaca dan belajar (Sackstein et al., 2015). Dengan perpaduan teks dan ilustrasi, e-book cerita nusantara dapat membantu siswa lebih mudah memahami alur cerita. Mereka cukup aktif dan bersemangat memberikan komentar terkait penawaran e-book Fable Nusantara, meski awalnya terlihat kesulitan membaca dengan cepat (Yelvita, 2022). Informasi yang dikumpulkan dengan

mengisi kuesioner tertutup ditampilkan pada tabel 3 di bawah ini (Neolaka & Jiwantono, 2023).

**Tabel 3.** Angket Tertutup Penilaian Peserta Didik

Kriteria	Indikator	Setuju	Persen
Ketepatan Materi	Saya memahami materi dengan baik	25	100
	Perpaduan gambar dan tulisan membuat saya lebih memahami bacaan	23	92 %
	Teks atau tulisan pada E-book ini mudah dibaca	25	100 %
	Gambar yang disajikan jelas	25	100 %
Ketertarikan	Saya sangat tertarik menggunakan E-book ini	25	100 %
	Dengan menggunakan E-book ini saya lebih tertarik dalam belajar membaca	23	92 %
Ketepatan Materi	E-book ini mudah digunakan	25	100 %
	Gambar yang disajikan sesuai dengan cerita	22	88 %

Mayoritas siswa menjawab setuju terhadap pernyataan pada unsur yang dinilai, seperti terlihat pada grafik 3. Dari total 25 siswa, 25 siswa (100%) menyatakan memahami isi dengan baik selama kegiatan pembelajaran dengan e-book fabel nusantara. Sementara sebanyak 23 orang (92%) yang merasa puas dengan gambar dan tulisan yang lebih memahami bacaan sehingga peserta didik lebih mengerti selama kegiatan pembelajaran dengan e-book fabel nusantara, sebanyak 25 orang peserta didik (100%) merasa puas dengan gambar yang disajikan jelas dan peserta didik sangat tertarik menggunakan e-book fabel nusantara ini, dan sebanyak 25 orang peserta didik (100%) merasa puas dengan e-book karena e-book fabel nusantara mudah digunakan saat pembelajaran berlangsung dan sebanyak 22 orang peserta didik (88%) puas dengan gambar yang disajikan sesuai dengan cerita.

### Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembuatan sumber belajar E-book fabel nusantara layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar yang melayani siswa kelas V. Keterampilan membaca siswa kelas V dapat ditingkatkan dengan media e-book Fabel Nusantara yang dibuktikan dengan peningkatan kecepatan membaca terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Penciptaan sumber belajar tersebut dapat juga meningkatkan penguasaan konsep siswa yang terlihat dari peningkatan nilai latihan pada pretest dan posttest. Kerangka pembelajaran yang melibatkan siswa dalam koneksi aktif selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan kapasitas konseptual, yang terkait dengan peningkatan hasil praktik.

## Daftar Pustaka

- Agustina, E., Andriani, D., & Muklas, M. (2021). Hubungan Antara Kecepatan Membaca Dan Pemahaman Isi Bacaan. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(1), 28–38. <https://doi.org/10.30599/Jti.V13i1.698>
- Anggraeni, N., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2023). Kecepatan Efektif Membaca (Kem) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa*, 7. <https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/9839%0a>
- Annisa, N., & Nofrita. (2023). Penerapan Bahan Ajar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Slow Learner Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 8. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/6399>
- Benu, A. Y., & Rafael, A. M. D. (2022). Kosakata Sebagai Metode Membaca Cepat Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(1), 41-44.
- Fitriyanti, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. Refleksi Edukatika. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 170–177. <https://doi.org/10.24176/Re.V11i2.5325>
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Hidayat, M. T. (2018). Tingkat Kecepatan Membaca Siswa Kelas VIII SMP IT Tahfiz Alquran Wahyu Rizki Langsa. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1(2), 50–63.
- Hidira, P. R. S., & Pradana, R. B. (2022). Media E-Book Bergambar Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Mathdidactic.Stkipbjm.Ac.Id*. <https://mathdidactic.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/2077%0a>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i1.1961>
- Iswara, P. D. (2016). *Pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia Dengan Pola Spiral*.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpkip.V11i4.9070>
- Laraswati, R., & Marsudi. (2021). Pengembangan Ebook Pembelajaran Membaca Untuk Siswa Tk Nada Ashobah Pada Masa Pandemi. *Jurnal Seni Rupa*, 9(4), 10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/download/43295/37068>
- Lestariningsih, E. D. Suhartono, C. K. A. P. S. (2017). Peningkatan Kecepatan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Siswa Kelas V Sd 1 Jekulo Kabupaten Kudus. *Jurnal Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 5(2), 132–154.
- Maharani, A. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 6. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/99>
- Neolaka, G., & Jiwantono, B. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas 2 Sd Tunas Dharma Karawang. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 9. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/6537>
- Puspita, P. T. (2022). Pengaruh Kecepatan Membaca Terhadap Pemahaman Konten Bacaan.

*Jurnal Pendidikan*, 10(1).

- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., ... & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.
- Rahmaningtyas, I., & Haryadi, P. (2022). Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) Dan Buku Konvensional Pada Era Globalisasi Di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang. *Jup (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(6), 7. <https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/jup/article/download/643/584>
- Sackstein, S., Spark, L., & Jenkins, A. (2015). Apakah E-Book Merupakan Alat Pembelajaran Yang Efektif? Kecepatan Dan Pemahaman. *South African Journal Of Education*, 35(4), 1-14. <https://doi.org/10.15700/saje.v35n4a1202>
- Slamet, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat Melalui Metode Latihan Di Kelas Viii A Smp Negeri 2 Darma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 119-135. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1547>
- Sukardi. (2021). Analisa Minat Membaca Antara E-Book Dengan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi Pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri. *Jurnal Ikra-Ith Ekonomika*, 4(2), 5-7. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-ekonomika/article/download/1029/819/>
- Yelvita, F. S. (2022). *Pengembangan E-Book Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 Mi/Sd*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yuliana, R., & Nurhasanah, A. (2018). Kecepatan Efektif Membaca (Kem) Pada Mahasiswa Pgsd Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 230-238. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/11172>