

**PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK BERBASIS *WEBSITE*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN  
BAGI SISWA KELAS XI SMA**

**Hemas Haryas Harja Susetya**

(Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma)

Email: [hemasharyas@yahoo.co.id](mailto:hemasharyas@yahoo.co.id)

**Abstrak:** Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini bertujuan (1) menghasilkan media komik elektronik sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas XI SMA, (2) menerapkan media komik elektronik sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas XI SMA, dan (3) mengetahui kelayakan hasil pengembangan media komik elektronik sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan adaptasi model pengembangan Sugiyono. Terdapat empat tahap prosedur penelitian dan pengembangan, yakni (1) tahap persiapan produk, (2) tahap penyusunan produk, (3) tahap uji coba produk, dan (4) tahap publikasi produk. Uji coba produk dilakukan empat kali, yakni (1) uji ahli materi, (2) uji ahli media, (3) uji guru bahasa Indonesia, dan (4) uji siswa. Angket digunakan dalam uji coba produk media pembelajaran komik elektronik. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik elektronik layak dan dapat diimplementasikan. Hasil validasi: 96,53% dari ahli media dan 98,03% dari ahli materi. Dari hasil analisis validasi uji ahli, media pembelajaran dapat diujicobakan kepada guru dan siswa. Persentase hasil uji coba kepada praktisi adalah 88,69% dan 85% dari siswa.

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran, komik elektronik, menulis cerpen.

## **PENDAHULUAN**

Kompetensi menulis merupakan kompetensi berbahasa yang memiliki manfaat besar dalam kehidupan, khususnya bagi siswa. Dengan menulis, siswa berlatih menuangkan gagasan dan mengembangkan imajinasi dari kehidupan nyata yang terjadi di sekitar ke dalam bentuk tulisan. Sumardjo (2004:69) mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisi gagasan. Pada saat menulis, siswa akan berusaha berpikir untuk menuangkan gagasannya berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki dalam bentuk tulisan.

Pendapat tersebut juga senada dengan Nurhadi (2008:5), bahwa menulis merupakan aktivitas berpikir. Proses berpikir dalam menulis mencakup bagaimana ide-ide tertentu yang relevan dan saling terkait.

Pembelajaran menulis yang terjadi dalam kelas memiliki manfaat yang besar bagi siswa. Siswa dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, bahkan kritik terhadap suatu fenomena dan peristiwa yang terjadi. Selain itu, siswa juga dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui tulisan tanpa harus bertemu langsung. Pembelajaran sastra yang dilakukan di SMA bertujuan untuk membangkitkan

kreativitas siswa dalam menciptakan dan menilai suatu karya sastra.

Media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam pembelajaran. Pemilihan media dapat menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Penggunaan alat audio seperti gambar-gambar, slide, model, pita kaset, film bersuara, radio, dan televisi ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekanya. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses belajar dan mengajar dengan menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20%-50% (Daryanto, 2007:101). Menurut Daryanto (2010:5), media pembelajaran memiliki enam kegunaan, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajar, media pembelajar, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan jaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa. Guru

dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan tersebut (Darmawan, 2015:8).

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Oleh karena itu, dalam memilih media ada kriteria yang harus diperhatikan yaitu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Berkaitan dengan pembelajaran menulis cerpen, penggunaan media harus memiliki daya tarik untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk mengungkapkan gagasannya melalui tulisan. Penggunaan komik elektronik sebagai media pembelajaran di sekolah masih sangat jarang dilakukan. Guru masih jarang memanfaatkan media ini. Padahal media komik elektronik termasuk media pembelajaran yang sangat menarik minat belajar siswa. Penggunaan media komik elektronik dapat menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan daya imajinasi siswa. Komik elektronik juga memiliki bentuk gambar yang sangat lucu. Sudjana dan Rivai (1991:64) mengungkapkan komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Kompetensi keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan yang teratur secara terus-menerus. Pada kegiatan menulis di sekolah siswa sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasannya dalam sebuah tulisan. Padahal dalam kegiatan menulis cerpen, siswa bisa lebih mengembangkan kreativitas mereka. Siswa dapat menulis kisah hidup mereka sendiri atau orang lain dalam sebuah cerita. Banyak dari penulis-penulis besar yang bermula dari kebiasaan menulis cerpen. Mereka biasanya menuliskan sesuatu yang ada disekitar mereka.

Penggunaan media komik elektronik diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Selain itu, dapat menunjang pembelajaran menulis cerpen agar lebih mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan, karena kerikatur sendiri memiliki unsur gambar yang lucu tidak membosankan sehingga imajinasi dan kreatifitas siswa dapat lebih tergali lagi.

Salah satu media yang banyak diminati siswa, khususnya siswa SMA adalah media yang berupa gambar, media gambar termasuk dalam media visual media ini menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Media komik elektronik dalam pembelajaran bahasa Indonesia disini mempunyai keunggulan yang bisa membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik, yaitu tampilan komik elektronik lebih atraktif, variatif, dan menarik serta memiliki kualitas gambar yang ditampilkan lebih bagus dan nyata.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada tataran praktis. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut. (1) bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam menulis cerita pendek. (2) bagi guru penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis cerpen dengan media komik elektronik berbasis *website*, (3) bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan pengalaman di bidang penelitian selanjutnya, khususnya pengembangan media pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan komik elektronik berbasis *website*. (4) bagi pembelajaran bahasa Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan variasi media pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian R & D (*Research and Development*). R & D adalah rancangan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297). Penelitian ini menggunakan model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebab dalam mengembangkan media komik elektronik juga berisi langkah-langkah pengembangan media komik elektronik dari tahap awal sampai produk komik elektronik jadi.

Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan media komik elektronik digunakan model prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam mengembangkan media komik elektronik ini pengembang menggunakan adaptasi model Sugiyono. Adapun langkah penelitian dan pengembangan model Sugiyono dikelompokkan menjadi tiga tahap, yakni (1) tahap persiapan produk, (2) tahap penyusunan produk, dan (3) tahap uji coba produk.

Penggunaan model ini didasarkan pada tujuan pengembangan yaitu untuk menghasilkan media komik elektronik untuk pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMA. Adapun alasan pemilihan model Sugiyono adalah sebagai berikut: Pertama, langkah pengembangannya sederhana dan mudah dilaksanakan dilapangan. Kedua, urutan setiap langkah tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaan setiap langkahnya lebih terkontrol dengan baik dan benar, Ketiga, penghematan waktu, biaya dan tenaga, hal ini menguntungkan bagi pengembang dalam melakukan uji coba produk dilapangan.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur penelitian dan pengembangan yang diungkapkan oleh

Sugiyono. Sugiyono (2014:298) mengungkapkan 9 langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, dan (9) produksi masal.

Prosedur pengembangan di atas di adaptasi, ada beberapa aspek yang tidak digunakan yaitu uji coba pemakaian dan produksi masal. Peneliti juga menambahkan penyusunan produk karena dalam langkah ini dilakukan untuk membuat produk sesuai dengan *storyboard*.

Tahap persiapan, tujuan tahap persiapan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik media yang akan dikembangkan ke dalam pembelajaran yang direncanakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yakni, (1) analisis kebutuhan, untuk menganalisis kesulitan-kesulitan siswa dalam menulis cerpen, menganalisis kebutuhan media komik elektronik kelas XI SMA, dan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas XI SMA. Hasil dalam tahap ini yaitu untuk mendapatkan informasi dan mengetahui media pembelajaran yang telah dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

Tahap penyusunan produk merupakan tahap saat mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran menulis cerpen menggunakan komik elektronik. Pada tahap pengembangan ini, skenario media belajar yang dikembangkan digunakan sebagai dasar untuk menyusun media ini.

Kegiatan pada tahap uji coba produk untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga nantinya bila dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk berupa media belajar. Pada tahap uji coba ini melibatkan tiga kelompok yang meliputi

kelompok ahli, guru, dan kelompok kecil siswa. Uji produk yang pertama dilakukan dengan konsultasi kepada kelompok ahli. Kelompok ahli yang dilibatkan ada dua, yakni ahli menulis cerpen dan ahli media belajar. Uji ahli dan praktisi dilaksanakan secara serempak.

Kegiatan pada tahap ini yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan belajar yang dihasilkan dari tahap pengembangan. Uji coba produk ini dilakukan dengan melakukan uji ahli, guru, dan siswa. Tujuannya untuk mendapatkan masukan penilaian sebagai langkah untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap kualitas bahan ajar. Pemilihan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data harus tepat agar uji coba ini teruji dengan baik.

Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini meliputi tiga komponen, yakni (a) dosen ahli sebagai *reviewer* agar memperoleh gambaran media yang sesuai sekaligus sebagai pembimbing dalam pembuatan media, (b) guru sebagai praktisi yang akan menggunakan media, (c) siswa sebagai sasaran penggunaan media setelah dikembangkan.

Instrumen pengambilan data terdiri atas dua instrumen, yakni (1) angket dan (2) pedoman wawancara. Tujuan dari digunakannya angket ini adalah untuk *review* awal sebelum uji coba produk. *Review* ini dilaksanakan untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap produk yang akan diujicobakan serta untuk mendapat gambaran awal terhadap produk yang akan dikembangkan. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:199).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik elektronik pada materi menulis cerpen untuk siswa kelas XI SMA. Produk ini dikembangkan melalui tahapan pengembangan adaptasi model Sugiyono. Pada tahap ini pengembang akan menjelaskan tentang persiapan, penyusunan, uji coba, dan publikasi yang dikembangkan.

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa. Analisis yang dilakukan adalah analisis terhadap kondisi siswa, analisis terhadap guru serta aspek-aspek lainnya yang mendukung dalam terbentuknya media pembelajaran yang berkualitas. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui penggunaan media, karakteristik belajar dan motivasi belajar siswa. Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui karakteristik guru dalam penggunaan media pembelajaran dan aspek-aspek apa yang dibutuhkan dalam penggunaan media pembelajaran.

### **2. Desain Produk**

Setelah menentukan unsur-unsur yang perlu dimasukkan ke dalam media, kemudian dilakukan pengumpulan bahan-bahan pembuatan media pembelajaran seperti menyusun rancangan pengembangan media berupa naskah materi media, kompetensi, soal latihan, dan *storyboard*.

### **3. Penyusunan Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan diberi judul “Komik Bahasa Indonesia Menulis Cerpen”. Bagian awal dari media ini didesain dengan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Indonesia.

### **4. Validasi Desain**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan desain media yang dilakukan pada tahap sebelumnya, selanjutnya pengembang melakukan pengembangan media. Media

pembelajaran ini disusun dalam Bahasa Indonesia dengan kurikulum 2013, selain itu ditampilkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

Menurut ahli media, semua aspek mulai kesesuaian media dengan tujuan, kualitas fisik media, dan kualitas teknik dan pemanfaatan media sudah valid bahkan sangat valid. Pada diagram 3 dapat dilihat secara keseluruhan media komik elektronik mendapatkan hasil 96,53% dengan rincian kesesuaian media dengan tujuan 100%, kualitas fisik media 93,18%, dan kualitas teknik dan pemanfaatan media 96,53%. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik elektronik sudah layak untuk di uji cobakan.

Menurut ahli materi, semua aspek mulai dari aspek materi, kebahasaan, hingga media termasuk kategori sangat valid. Pada diagram 8 dapat dilihat hasil validasi materi pada aspek materi 100%, aspek kebahasaan 96,88%, dan aspek media 97,22%. Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi ahli materi adalah 98,03% dengan kategori sangat valid dan media siap untuk di uji coba di lapangan.

### **5. Revisi Desain**

Berdasarkan hasil validasi serta analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran pada materi menulis cerpen, namun berdasarkan hasil yang kurang maksimal komentar dan saran dari validator menunjukkan bahwa terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki.

Terdapat tiga saran dari ahli media. Pertama, ahli media menyarankan jika tampilan foto sastrawan diberi hiasan pigura agar lebih menarik. Oleh karena itu peneliti memberikan hiasan untuk fotonya lebih menarik dan mengganti warna pada media komik tersebut. Berikut ini adalah tampilan materi sebelum direvisi dan sesudah direvisi.



Gambar 1  
Tampilan Materi Sebelum Revisi



Gambar 2  
Tampilan Materi Sesudah Revisi

Kedua, ahli media menyarankan untuk Judul “Langkah-langkah untuk menulis cerpen” sebaiknya ukurannya diperbesar dan diberi warna yang menarik. Maka dari itu peneliti memberikan ukuran tulisan dengan diperbesar dan memberikan warna.

## 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI SMA media pembelajaran ini disusun dalam Bahasa Indonesia dengan kurikulum 2013, selain itu ditampilkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Pengembang menggunakan 2 guru yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMA kelas XI. Dalam penilaian media ini terdapat 3 aspek yang dinilai oleh ahli praktisi meliputi aspek materi, kebahasaan, dan media. Setelah mendapat skor dari praktisi, selanjutnya dianalisis setiap aspek dengan menghitung skor rata-rata tiap aspeknya dari kedua praktisi untuk kesimpulan awal sedangkan untuk

kesimpulan akhirnya diperoleh dari rata-rata kesimpulan awal dari kedua praktisi.

Menurut ahli praktisi, semua aspek mulai dari aspek materi, kebahasaan, hingga media termasuk kategori valid. Pada diagram 4 dapat dilihat hasil validasi praktisi 1 secara keseluruhan adalah 93,60%, sedangkan hasil validasi praktisi 2 secara keseluruhan adalah 83,78%. Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi ahli praktisi adalah 88,69% dengan kategori valid, maka media siap untuk di uji coba di lapangan.

Produk pengembangan ini diujicobakan kepada siswa SMA. Pengembang menggunakan 50 siswa SMA kelas XI. Dalam penilaian media ini terdapat 4 aspek yang dinilai meliputi aspek materi, kebahasaan, media, dan instruksional/ pembelajaran. Setelah mendapatkan skor dari siswa (siswa), selanjutnya dianalisis dengan menghitung rata-rata tiap aspek dari 50 siswa tersebut, sedangkan kesimpulan diperoleh dari rata-rata aspek.

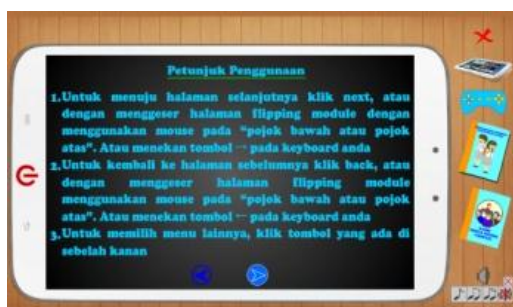
Analisis Data Uji Coba Siswa ini digunakan untuk penilaian kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa pada saat implementasi. Alasan siswa menyenangi produk pengembangan ini, yaitu media komik elektronik ini dibuat dengan sangat menarik dan menghibur sehingga siswa menjadi termotivasi untuk menulis cerpen karena pada media komik elektronik ini ditampilkan cerita yang akan membantu merangsang siswa dalam menulis cerpen. Selain itu terdapat gambar komik dalam media yang berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa.

## 7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi serta analisis data dan pembahasan dari praktisi yaitu guru bahasa Indonesia SMA dan siswa SMA kelas XI, dapat disimpulkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran pada materi menulis cerpen, namun

berdasarkan hasil yang kurang maksimal komentar dan saran dari validator menunjukkan bahwa terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki.

Uraian revisi berdasarkan hasil analisis data serta komentar saran dari praktisi dan siswa sebagai berikut. Saran dari ahli praktisi terkait petunjuk penggunaan diperjelas, seperti diberi gambar agar siswa lebih menarik. Berikut tampilan sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 13 Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 14 Tampilan Sesudah Revisi

## SARAN

Pada bagian ini diuraikan saran terkait media komik elektronik bagi guru, siswa, dan pengembang selanjutnya. Berikut saran terkait media. Bagi guru, Sebelum menggunakan media komik elektronik guru hendaknya mengenal secara mendalam tentang karakteristik siswa. Perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa yang lemah agar selalu termotivasi untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Guru hendaknya menciptakan situasi pembelajaran yang mampu merangsang siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran agar media dapat digunakan secara efektif sebagai

alat bantu pemahaman materi siswa. Bagi siswa hendaknya mempersiapkan diri membaca dan mencermati petunjuk penggunaan media sebelum menggunakan media pembelajaran.

Bagi Pengembang selanjutnya, media ini belum diujicoba keefektifannya jadi untuk para pengembang diharapkan menguji produk sampai keefektifan media. Media ini berupa komik pembelajaran, maka untuk meningkatkan kualitas produk sebaiknya dikembangkan komik cerita lain untuk membantu tujuan pembelajaran dengan menggunakan komik elektronik. Sebaiknya untuk meningkatkan kualitas materi, materi media pembelajaran lebih dikembangkan berdasarkan kompetensi yang dipilih dengan animasi dan gambar yang membantu dan mendukung materi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi. 2008. *Bagaimana Menulis: Handbook of Writing*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sayuti. 2000. *Berkenalan Dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Santosa, Wijaya Heru dan Sri Wahyuningtyas. 2010. *Pengantar Apresiasi Prosa*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob. 2004. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sumardjo, Jakob. 2004. *Seluk Beluk & Petunjuk Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Sumardjo, Jakob dan Saini KM. 1988. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Wahyuningtyas, Sri dan Wijaya Heru Santosa. 2011. *Sastra: Teori dan Implementasi*. Surakarta: Yuma Pustaka.