

KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS CERPEN

Lintang Kironoratri

Universitas Muria Kudus

Email: lintang.kironoratri@umk.ac.id

Abstract: This research intends to produce training media in the form of character education based comics specially designed for elementary school students high class, on the Indonesian language content short story material. Using research and development methods (R&D), the study uses research instruments (1) interviews, (2) poll requirements, and (3) prototype validation sheets. Planning comic Media-based educational characters are used to assist in high SCHOOL learning, Indonesian language content short story material. From the survey about the situation and condition of learning, as well as data obtained from a poll the need is found that teachers need a media that is nice, interesting, and efficient to help the learning to produce cepen text. Then the media prototypes entered the validation stage by experts, the results of the education-based comic characters were judged to have fulfilled the values of validity.

Keywords: Exercise media, comics, character education, short story.

Abstrak : Penelitian ini bermaksud untuk memproduksi media latihan berupa komik berbasis pendidikan karakter yang didesain khusus untuk siswa SD kelas tinggi, pada muatan Bahasa Indonesia materi cerpen. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini menggunakan instrumen penelitian (1) wawancara, (2) angket kebutuhan, dan (3) lembar validasi prototipe. Perencanaan media komik berbasis pendidikan karakter digunakan untuk membantu pembelajaran di SD kelas tinggi, muatan Bahasa Indonesia materi cerpen. Dari hasil survey mengenai situasi dan kondisi pembelajaran, serta data yang diperoleh dari angket kebutuhan didapati bahwa guru memerlukan sebuah media yang apik, menarik, dan efisien untuk membantu pembelajaran memproduksi teks cepen. Kemudian prototipe media memasuki tahap validasi oleh ahli, hasilnya komik berbasis pendidikan karakter dinilai telah memenuhi nilai-nilai validitas.

Kata Kunci : media latihan, komik, pendidikan karakter, cerpen.

PENDAHULUAN

Kegiatan memproduksi teks cerpen, yang dalam hal ini menulis, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu. Dalam setiap kesempatan, secara tidak langsung siswa selalu diajarkan untuk menulis yang diwujudkan dalam berbagai kegiatan. Salah satunya adalah keterampilan menulis sastra, yaitu keterampilan menulis teks cerpen. Broek (2000) dalam jurnal internasional berjudul "*The Role of Causal Discourse Struktur in Narrative Writing*" mengungkapkan bahwa menulis dalam hal ini memproduksi harus menghasilkan konteks teks yang berhubungan dengan contoh wacana.

Pada umumnya, siswa kurang tertarik dalam menulis teks cerpen. Minat mereka untuk menulis teks cerpen sangatlah kurang. Hal itu disebabkan oleh anggapan mereka bahwa menulis teks cerpen itu rumit dan membosankan serta pembelajarannya yang selalu terkesan formal sehingga keterampilan menulis cerpen siswa masih dikatakan kurang. Selain itu, kebanyakan siswa tidak mempunyai bayangan tentang apa yang mereka tulis. Hal yang sering terjadi adalah siswa lebih cenderung mengandalkan salah satu siswa yang

dianggap mempunyai kemampuan lebih dalam menulis teks cerpen, sehingga tidak heran pada saat pembelajaran menulis teks cerpen yang diharapkan siswa dapat menulis teks cerpen dengan baik ternyata yang terjadi adalah sebaliknya. Kurang bervariasinya media yang digunakan untuk meningkatkan ketrampilan menulis cerpen siswa juga merupakan suatu permasalahan yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dalam kegiatan menulis cerpen.

Media yang selalu digunakan guru di sekolah-sekolah pada saat membelajarkan materi menulis teks cerpen adalah contoh teks cerpen. Sebelum siswa menulis teks cerpen, siswa selalu diberi contoh berupa teks cerpen dan mengamati setiap struktur teks cerpen tersebut agar siswa dapat menulis teks cerpen dengan benar seperti contoh yang telah diberikan oleh guru mereka. Media ini kurang efektif karena menjenuhkan. Padahal menurut Arsyad (2013) media merupakan perantara yang dipakai oleh pengguna untuk dapat menyampaikan pendapat kepada penerima yang dituju. Sedangkan siswa SD cenderung menyukai hal-hal yang bersifat menyenangkan, seperti pembelajaran yang ditunjukkan dengan gambar, dengan permainan, atau dengan hal yang bersifat lucu. Untuk itu, guru seharusnya mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang cocok untuk siswa.

Melihat hal-hal tersebut kiranya perlu adanya media yang dapat membantu guru dalam membelajarkan memproduksi teks cerpen dengan kreatif efektif serta adanya pengembangan kompetensi menulis teks cerpen agar lebih menunjukkan kualitas yang lebih baik. Salah satu media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa komik. Mc Cloud (2002) dalam bukunya *Understanding Comics* menyebutkan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam tuturan tertentu. Kata komik diterima secara umum untuk menyebut sastra gambar. Komik berbasis pendidikan karakter merupakan sebuah media yang dikemas secara menarik untuk peningkatan keterampilan memproduksi teks cerpen siswa SD kelas tinggi. Komik berbasis pendidikan karakter dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan karena komik merupakan bentuk media yang banyak digemari oleh para siswa serta sudah sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Atas dasar-dasar tersebut di atas peneliti bermaksud melakukan pengembangan media latihan khusus untuk pembelajaran memproduksi teks cerpen siswa SD kelas tinggi dalam bentuk komik berbasis pendidikan karakter.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter? (2) bagaimana prototipe media berdasarkan penilaian guru dan dosen ahli? (3) bagaimana hasil uji validasi media komik berbasis pendidikan karakter sebagai media latihan berdasarkan penilaian ahli?

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) menjelaskan kebutuhan pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter. (2) Menjabarkan prototipe media. (3) memaparkan hasil uji validasi prototipe media berdasarkan penilaian ahli.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*). Untuk dapat menghasilkan produk yang memudahkan pembelajaran memproduksi teks cerpen siswa SD kelas tinggi. Hal tersebut akan terlaksana dengan mengedepankan 10 langkah pokok penelitian pengembangan produk yang akan sedikit disesuaikan dengan konteks penelitian. Langkah-langkah penelitian *research and development (R&D)* (Sugiyono, 2009),

yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Namun penelitian ini dianggap selesai pada tahap ke-5 yakni revisi desain.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D). Untuk dapat menghasilkan produk yang memudahkan pembelajaran memproduksi teks cerpen siswa SD kelas tinggi. Hal tersebut akan terlaksana dengan mengedepankan 10 langkah pokok penelitian pengembangan produk yang akan sedikit disesuaikan dengan konteks penelitian. Langkah-langkah penelitian research and development (R&D) (Sugiyono, 2009), yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Namun penelitian ini dianggap selesai pada tahap ke-5 yakni revisi desain.

Untuk mendapatkan data penelitian subjek dibagi menjadi dua kelompok, yaitu (1) subjek penelitian untuk mendapatkan data kebutuhan yaitu

guru SD; (2) subjek penelitian untuk validasi prototipe media komik berbasis pendidikan karakter yaitu ahli.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) wawancara, dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi pembelajaran, (2) angket kebutuhan, diberikan untuk melihat kebutuhan media di lapangan, dan (3) lembar validasi, untuk mengukur validitas prototipe produk.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu, teknik wawancara dan teknik angket sebagai berikut. (1) wawancara, ditujukan kepada guru untuk menjaring data yang dibutuhkan, dan (2) angket, ditujukan kepada guru dan ahli, yakni angket kebutuhan dan angket uji validasi.

Perencanaan media komik berbasis pendidikan karakter ini berupa konsep dan rancangan buku. (1) konsep media komik berbasis pendidikan karakter ini dikembangkan dari komik pada umumnya kemudian dimodifikasi dengan tambahan materi untuk memproduksi teks cerpen. Uniknya, konsep pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter sebagai media latihan adalah dengan menyisipkan pendidikan karakter didalamnya baik secara tersurat maupun tersirat. (2) rancangan media komik

berbasis pendidikan karakter ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian sampul, bagian desain isi yang berupa tipografi dan gambar, dan bagian tipografi atau tulisan.

HASIL

Hasil penelitian kemudian dikelompokkan menjadi tiga, hasil pertama berisi data hasil wawancara, kedua data hasil kebutuhan, dan ketiga berisi data hasil validasi.

1. Data Hasil Wawancara

Dari hasil tanya jawab dengan siswa dan guru yang peneliti lakukan di beberapa sekolah, pada umumnya siswa kurang tertarik dalam memproduksi teks cerpen. Minat mereka untuk memproduksi teks cerpen sangatlah kurang. Hal itu disebabkan oleh anggapan mereka bahwa memproduksi teks cerpen itu rumit dan membosankan serta pembelajarannya yang selalu terkesan formal sehingga keterampilan menulis cerpen siswa masih dikatakan kurang. Selain itu, kebanyakan siswa tidak mempunyai bayangan tentang apa yang mereka tulis. Hal yang sering terjadi adalah siswa lebih cenderung mengandalkan salah satu siswa yang dianggap mempunyai kemampuan lebih dalam memproduksi teks cerpen, sehingga tidak heran pada saat pembelajaran memproduksi teks cerpen yang diharapkan siswa dapat memproduksi teks cerpen

dengan baik ternyata yang terjadi adalah sebaliknya. Kurang bervariasinya media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa juga merupakan suatu permasalahan yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dalam kegiatan memproduksi teks cerpen. Selain kekurangtertarikan siswa peneliti juga menemukan permasalahan dalam pembelajaran memproduksi teks cerpen yakni, siswa banyak menemui kesulitan seperti menemukan ide cerita, pemilihan kata yang digunakan, dan masih banyak kesulitan lainnya.

Penggunaan media latihan sangat penting untuk mempermudah guru dalam mengasah materi pembelajaran dan mempermudah siswa menguasai materi pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan media latihan tersebut masih jarang digunakan oleh guru di sekolah-sekolah sehingga siswa kurang tertarik dan kurang antusias dalam berlatih keterampilan memproduksi teks cerpen. Beberapa media yang sering digunakan guru di sekolah-sekolah pada materi memproduksi teks cerpen adalah contoh teks cerpen yang sudah jadi dan media gambar. Guru yang menggunakan teks cerpen membelajarkan dengan cara berikut. Sebelum siswa memproduksi teks cerpen, siswa selalu diberi contoh berupa teks cerpen dan mengamati setiap struktur teks cerpen

tersebut agar siswa dapat memproduksi teks cerpen dengan benar seperti contoh yang telah diberikan oleh guru mereka. Setiap media yang digunakan oleh guru dalam mengajar mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan media berupa teks cerpen yang selalu digunakan oleh guru dalam pembelajaran memproduksi teks cerpen di sekolah. Dengan menggunakan teks cerpen sebagai media, siswa dapat mengetahui seperti apa bentuk dan isi dari teks cerpen tersebut. Siswa merasa bosan dengan media tersebut karena disugahi dengan bacaan yang begitu banyak, selain itu pada saat pembelajaran teks cerpen guru hampir selalu menggunakan media yang sama, sehingga ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran memproduksi teks cerpen menjadi berkurang dan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Media lain yang digunakan guru dalam pembelajaran memproduksi teks cerpen adalah media gambar, tetapi media ini masih jarang digunakan oleh guru. Tidak banyak guru yang menggunakan media ini untuk membelajarkan materi memproduksi teks cerpen. Kebanyakan guru hanya menggunakan teks cerpen saja sebagai media. Sama seperti media yang lain, media gambar ini juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Dengan

menggunakan media gambar, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran menjadi tidak membosankan dengan adanya gambar-gambar yang disajikan, sedangkan kelemahannya adalah gambar yang disajikan tidak dilengkapi dengan karakter tokoh dan runtutan cerita yang jelas. Gambar yang disajikan juga hanya memuat gambar saja tanpa ada rangkaian cerita yang jelas, sehingga siswa masih bingung menentukan alur cerita walaupun sudah ada gambar yang telah disediakan oleh guru. Selain itu, dengan media yang menarik dan kreatif, siswa dapat tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran memproduksi teks cerpen.

2. Data Hasil Kebutuhan

Tabel 1 berisi gambaran secara umum kebutuhan guru berdasarkan angket kebutuhan yang diikuti oleh 30 guru dari 10 SD berbeda.

Tabel 1 Data Hasil Kebutuhan

Indikator	Jumlah Guru	Jawaban	Intensitas Jawaban
Kebutuhan media latihan	30	Sangat membutuhkan	24
		Membutuhkan	5

pembelajaran menulis cerpen		hkan	
		Kurang membutuhkan	1
Kriteria media latihan menulis cerpen	30	Media yang membuat siswa tertarik	30
		Media yang mudah digunakan	27
		Media yang memiliki nilai lebih dan unik	24

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa secara umum guru mengungkapkan perlunya sebuah media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Hal ini dibuktikan dari hasil angket kebutuhan yang diisi oleh 30 orang guru, dengan jawaban responden yang menyatakan bahwa media latihan menulis cerpen sangat dibutuhkan sebanyak 24 orang, membutuhkan 5 orang, dan kurang membutuhkan 1 orang. Sedangkan mengenai kriteria media yang diharapkan yakni semua guru setuju bahwa kriteria media yang paling utama adalah media yang membuat siswa tertarik. Selain itu

24 orang guru mengharapkan media yang mudah digunakan. Dan 24 orang guru juga berharap sebuah media yang memiliki nilai lebih dan unik.

3. Data Hasil Validasi

Tabel 2 berisi gambaran validitas media berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli.

Tabel 2 Data Hasil Validasi

Aspek	Hasil Rata-rata	Persen tase (%)	Katego ri
Sampul komik	3,5	87,5%	Baik sekali
Isi komik	3,83	95,75%	Baik sekali
Grafika dalam komik	3,5	87,5%	Baik sekali
Bahasa yang digunakan dan keterbacaan dalam komik	3,75	93,75%	Baik sekali

Dari tabel 2 di atas secara umum dapat dilihat bahwa media latihan komik berbasis pendidikan karakter ini telah dianggap layak dan memenuhi nilai validitas yang dibuatkan range 1 – 4

dengan berikut rinciannya. Pada aspek validasi mengenai sampul komik, media komik mendapat nilai validitas 3,5 (87,5%) sehingga dapat dikatakan baik sekali. Saran yang diberikan mengenai sampul komik yaitu perlunya peningkatan cahaya dan penurunan kontras pada gambar sehingga detail semua gambar terlihat jelas. Selanjutnya pada aspek isi komik, media komik mendapat nilai validitas 3,83 (95,75%) sehingga dapat dikatakan baik sekali. Pada bagian isi, diberikan saran kepada peneliti, hampir sama dengan sampul, pada gambar dalam komik juga perlu ditingkatkan cahaya dan penurunan kontras, kemudian pada bagian tugas perlu ditambahkan penjelasan untuk pengisian format penilaian karakter. Kemudian pada aspek grafika yang terdapat di dalam komik, media komik mendapat nilai validitas 3,5 (87,5%) sehingga dapat digolongkan pada kategori baik sekali. Dan terakhir, pada aspek bahasa yang digunakan dan keterbacaan dalam komik, media komik mendapat nilai validitas 3,75 (93,75%) sehingga aspek ini juga mendapatkan kategori baik sekali. Dari rincian tersebut, media komik telah tervalidasi dengan nilai-nilai validitas yang memenuhi.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di atas ditemukan keunggulan dan kekurangan komik berbasis pendidikan karakter sebagai media latihan memproduksi teks cerpen. Keunggulan media komik berbasis pendidikan karakter ini yaitu Dilihat dari segi bentuk, komik merupakan salah satu hal yang dekat dengan kehidupan siswa dan komik ini menggunakan karakter mirip anime yang sedang digandrungi di dunia komik. Sehingga siswa memiliki ketertarikan tersendiri sejak awal mendengar media latihan berbentuk komik. Dari segi isi, penanaman karakter kepada siswa diberikan secara tersurat dan tersirat. Peneliti memberikan pembelajaran karakter dengan cara yang tidak kaku. Pendidikan karakter adalah karakter baik dan atau positif, namun di dalam komik peneliti menggambarkan karakter tiap-tiap tokoh senatural mungkin, dengan kelebihan dan kekurangan layaknya hakikat manusia sebenarnya. Sementara itu, keunggulan lain dari komik berbasis pendidikan karakter ini, yaitu komik ini menggabungkan kegiatan memproduksi teks cerpen dengan materi pendidikan karakter.

Selain memiliki keunggulan, komik berbasis pendidikan karakter ini juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan pada media latihan ini terlihat dari segi biaya, karena peneliti

memproduksi buku komik ini dengan mencetak satuan. Akan tetapi, kekurangan yang terdapat pada komik berbasis pendidikan karakter ini dapat terbayar dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan peneliti pada media komik berbasis pendidikan karakter ini.

Perbaikan-perbaikan juga telah dilakukan terhadap komik. Pada sampul atau cover dan isi komik telah dilakukan perbaikan sebagaimana disarankan ahli. Berikut perbaikan pada sampul komik.



Gambar 1. Sampul komik sebelum revisi



Gambar 2. Sampul komik setelah revisi

Sedangkan pada bagian isi telah dilakukan revisi berupa perbaikan Isi dan Desain Komik berbasis pendidikan karakter (1) peningkatan cahaya dan

punurunan kontras pada gambar sehingga detail gambar terlihat jelas, (2) pada tugas telah ditambahkan penjelasan untuk pengisian format penilaian karakter.

Simpulan

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter sebagai media latihan memproduksi teks cerpen. Berikut simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media latihan komik berbasis pendidikan karakter.

Pertama, berdasarkan analisis hasil wawancara terhadap situasi dan kondisi di sekolah, ditemukan permasalahan di SD, kelas tinggi, muatan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran memproduksi teks cerpen.

Kedua, berdasarkan analisis kebutuhan komik berbasis pendidikan karakter sebagai media latihan memproduksi cerpen, guru membutuhkan media latihan untuk membantu dalam pembelajaran memproduksi teks cerpen yang mengandung unsur pendidikan karakter. Komik berbasis pendidikan karakter yang diinginkan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran memproduksi teks cerpen adalah komik

yang dirancang dengan desain dan format yang menarik, praktis, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD. Komik berbasis pendidikan karakter ini akan sangat bermanfaat sebagai penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa SD dalam pembelajaran.

Ketiga, berdasarkan penilaian dan saran perbaikan desain dan format sajian komik berbasis pendidikan karakter oleh ahli nilai rata-rata dalam persentase secara keseluruhan 94,25. Hasil uji validasi tersebut terbagi menjadi nilai rata-rata 87,5 untuk cover (sampul) komik, 95,75 untuk isi komik berbasis pendidikan karakter, 87,5 untuk grafika, dan 93,75 untuk Bahasa dan keterbacaan.

Keempat, perbaikan secara keseluruhan yang dilakukan terhadap komik berbasis pendidikan karakter, yaitu (1) peningkatan cahaya dan penurunan kontras pada gambar sehingga detail semua gambar terlihat jelas, (2) pada tugas telah ditambahkan penjelasan untuk pengisian format penilaian karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2004. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 1995. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmowiloto, Arswendo. 1995. Mengarang Itu Gampang. Jakarta: PT Subentra Citra Pustaka.
- Bonneff, Marcel. 2001. Komik Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Broek, Paul Van Den. 2008. "The role of causal discourse structure in narrative writing". International Journal, vol.28 (5), 711-721, Memory & Cognition 2000. from <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.3200/JOER.102.5.323-332#.VLQPPy6-2So> (diunduh 30/03/12).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jabrohim, Chairul Anwar dan Suminto. 2009. Cara Menulis Kreatif. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Keraf, Gorys. 2001. Argumentasi dan Narasi. Jakarta: Gramedia.
- Kusmayadi, Ismail. 2010. Lebih Dekat dengan Cerpen. Jakarta: Trias Yoga Kreasindo.
- Laksana, A.S. 2006. Creative Writing. Jakarta: Media Kita.
- Maccloud, Scott. 2002. Memahami Komik. Diterjemahkan S Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Nurgitantor, Burhan. 2009. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurudin. 2007. Dasar-Dasar Penulisan. Malang: UMM Press.
- Pranoto, Naning. 2011. Musim Kesunyian, dan 14 cerita pendek lainnya. Jakarta: Raya Kultura.
- Pranowo. 2009. Berbahasa Santun. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Savvidou, C. (2004). "Short Stories in Teaching Foreign Language Skills". *International Journal*, vol.10 (12) Retrieved September 15, 2006, from http://iteslj.org/Techniques/Savvidou_Literature.html (diunduh 30/03/12).
- Sekretariat Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Model Pembinaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah.
- Sugiono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto, S. 2005. Dasar-Dasar Teori Sastra. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sumardjo, Jakob. 2007. Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2009. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa. Departemen Pendidikan Nasional.
- Wiyatmi. 2006. Pengantar Kajian Sastra. Yogyakarta: Pustaka.
- Zainurrahman. 2011. Menulis: dari Teori hingga Praktik. Bandung: Alfabeta.