



**PENGEMBANGAN BUKU KOMIK KEBUDAYAAN SEBAGAI MEDIA
MENGIDENTIFIKASI NILAI DAN ISI CERITA HIKAYAT**

Irmayanti Nur Aini ✉ Agus Nuryatin

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2019
Disetujui Juni 2019
Dipublikasikan November
2019

Keywords:
comic books, story-
books, cultural value

Abstrak

Media merupakan perantara untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat menyampaikan materi, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta menambah motivasi belajar siswa. Buku komik dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan pemahaman mengenai peristiwa yang pernah terjadi dan belum tentu dapat dipahami jika dibaca menggunakan buku teks biasa. Buku komik yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada materi saja, tapi terdapat muatan nilai kebudayaan dalam masing-masing cerita. Sehingga diharapkan tujuan pendidikan yang didapatkan tidak hanya berupa pengetahuan saja tetapi pendidikan moral. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah *Borg and Gall* yang direduksi menjadi lima tahapan, yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Tahapan tersebut akhirnya dapat menghasilkan buku komik sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat untuk kelas X SMA.

Abstract

Media is used to help the learning process in the classroom. The learning media function as a means of conveying material, overcoming the limitations of sense, space and time, and increasing students motivation. Comic books can be used as an alternative media for learning in the classroom. Because illustration in comics can increase understanding of events that have occurred and may not be understood if it was read using ordinary textbooks. The comics books developed are not only focused on the material, but loads of cultural values in each story. So it is hoped that the educational goals got by students will not only knowledge but moral education. This research uses research and development method. This study uses Borg and Gall steps which are reduced to five stages, here are (1) potential problems, (2) collection of information, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision. They are finally able to produce comic books as media to identify the values and contents of storybooks for 10 grade.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis teks. Kurikulum 2013 dikembangkan agar siswa mampu bernalar, berpikir kritis dan berwawasan luas. Namun, jika dikaji lebih dalam, penggunaan teks mengakibatkan minat dan motivasi siswa menurun. Sehingga berakibat menghambat proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Hikayat merupakan salah satu pembelajaran sastra yang diujikan pada siswa kelas X SMA. Simajutak (1958) sastra artinya huruf atau buku, sedangkan su artinya indah, baik, berfaedah. Jadi kesuasasteraan artinya kumpulan buku-buku yang indah bahasa dan baik isinya. Kokasih (dalam Ekawati 2015) mengatakan bahwa di Indonesia karya sastra dibagi menjadi dua yaitu, karya sastra melayu klasik (kesusasteraan klasik) dan kesusasteraan modern (baru). Sastra klasik, sastra lama, atau sastra tradisional adalah karya sastra yang tercipta dan berkembang sebelum masuknya unsur-unsur modernisme. Hikayat adalah naskah lama berbahasa melayu yang berbentuk prosa. Sejalan dengan Sugiarto (2015) hikayat mengacu pada prosa lama yang mengisahkan tentang kehidupan raja dan kaum bangsawan di istananya. Hikayat biasanya dihiasi sifat-sifat tokohnya dan kejadian yang sakti. Hikayat biasanya dihubungkan dengan peristiwa sejarah.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Hikayat termasuk dalam kategori karya sastra lama, sehingga seluruh penyajiannya masih menggunakan bahasa Melayu. Penggunaan bahasa yang tidaksesuai dengan kaidah bahasa saat ini menjadi kesulitan bagi siswa. Jika siswa kesulitan dalam menerjemahkan kebahasaan melayu pada teks hikayat, akan berdampak pada pemahaman siswa terhadap teks tersebut, hingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dalam kompetensi dasar tersebut tidak akan tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu guru harus mengahdirkan sebuah perantara/media untuk memperlancar proses komunikasi antara guru dan siswa. Komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan media karena saat ini komik sangat disenangi oleh kalangan anak-anak maupun dewasa.

Penggunaan media komik dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi pemahaman sekaligus kejenuhan siswa dalam menerima materi hikayat. Disajikannya ilustrasi dan perpaduan warna yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Penyusunan beberapa gambar sehingga membentuk suatu rangkaian alur cerita juga akan membantu dalam membangun pengimajinasian siswa mengenai isi cerita hikayat den-

gan baik. Keefektifan media komik sudah teruji dalam penelitian Budiarti (2016) "*Pengembangan media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*" yang mengatakan bahwa penggunaan media komik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran. Hal ini dikarenakan komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat, dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca.

Hal tersebut juga diperkuat dengan Bonneff (1998) yang menyatakan bahwa komik berifat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf. Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa.

Peneliti dalam mengembangkan media buku komik ini menambahkan sebuah muatan kebudayaan. Pemberian muatan kebudayaan didasarkan pada kenyataan bahwa saat ini anak-anak hampir melupakan kebudayaan yang pernah ada di masyarakat dengan menggantikan kebudayaan tersebut dengan kebudayaan luar. Buku komik ini mengacu pada cerita hikayat. Cerita dapat digunakan guru dan orang tua sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi kebudayaan (Musfiroh, dalam Fahmy dan Nuryatin 2015). Karya sastra merupakan perekam kebudayaan yang berkembang saat itu. Sehingga buku komik ini akan didesain berdasarkan teks cerita hikayat yang didalamnya termuat sebuah kebudayaan yang muncul dari kebiasaan-kebiasaan tokoh dalam cerita tersebut. Sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mengenal kembali kebudayaan yang ada di sekitar khususnya di Jawa.

Pengembangan media buku komik ini mengangkat mengenai cerita rakyat (hikayat) dari pengaruh Jawa yang berjudul "*Hikayat Panji Semirang*". Hikayat tersebut berkembang atas pengaruh Jawa tepatnya Jawa Timur bagian Kediri. Usman (1962) mengatakan bahwa hikayat Panji Semirang merupakan hikayat jawa asli yang dikenal tidak hanya di Indonesia saja, tetapi hingga Indo-Cina dan Siam. Hikayat ini memiliki beberapa versi. Namun inti ceritanya sama yaitu perjuangan Raden Inu Kertapati dari Kerajaan Kahuripan dan Putri keturunan Kerajaan Daha yaitu Galuh Candra Kirana. Hikayat tersebut me-

miliki banyak nilai-nilai yang dapat dipetik dan dijadikan pembelajaran. Hikayat ini lahir pada zaman Majapahit, kerajaan terbesar di Jawa yang berdiri sekitar 1293 hingga 1500 M dan hampir menguasai seluruh Nusantara.

Transformasi teks cerita hikayat menjadi sebuah komik yang menarik dengan dipadukan oleh pemberian nilai-nilai kebudayaan dalam buku tersebut diharapkan dapat memotivasi dan mencegah kejenuhan siswa sehingga proses pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu pemberian muatan nilai kebudayaan dapat menambah wawasan dan membuka cakrawala siswa mengenai kebudayaan yang berkembang saat itu khususnya di Jawa.

METODE PENELITIAN

Penelitian “Pengembangan Buku Komik sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Cerita Hikayat” ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Reasearch and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2011). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan direduksi menjadi lima tahapan sesuai dengan tingkat kebutuhan dalam penelitian dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu (1) data berupa skor kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat, (2) data berupa skor hasil uji validasi ahli buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat. data kebutuhan siswa dan guru diperoleh dari tiga SMA yang berbeda, yaitu SMA Negeri 1 Kendal, SMA Negeri 1 Kaliwungu dan SMA Negeri 1 Weleri. Sedangkan data validasi ahli diperoleh dari dua dosen yang memiliki keahlian dalam bidangnya masing-masing, yaitu dosen ahli dalam bidang media komik dan dosen ahli dalam bidang materi sastra lama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat diuraikan sebagai berikut.

Hasil Angket Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Buku Komik Cerita Hikayat Bermuatan Nilai Kebudayaan

Hasil angket kebutuhan diperoleh dari siswa dan guru pada tiga sekolah yang berbeda, yaitu

siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kendal, SMA Negeri 1 Kaliwungu dan SMA Negeri 1 Weleri. Setiap satu sekolah dipilih 20 siswa dan satu guru yang menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Angket kebutuhan tersebut terdiri atas 7 aspek, yaitu (1) aspek pembelajaran cerita hikayat menggunakan teks, (2) aspek ketersediaan media pembelajaran teks cerita hikayat, (3) aspek kebutuhan pengembangan media buku komik dalam pembelajaran teks hikayat, (4) aspek kebutuhan materi teks hikayat pada buku komik, (5) aspek kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik, (6) aspek kebutuhan elemen/bagian-bagian pada buku komik, dan (7) aspek bentuk/kemasan dan bahasa dalam buku komik. penyebaran angket kebutuhan ini bertujuan untuk memperoleh prinsip pengembangan yang akan menjadi patokan pengembangan buku komik hikayat bermuatan kebudayaan.

Pada aspek pembelajaran teks cerita hikayat menggunakan teks, guru dan siswa mengatakan jika pembelajaran hikayat menggunakan teks dinilai kurang menyenangkan. Pada aspek ketersediaan media, guru dan siswa mengatakan bahwa perpustakaan tidak menyediakan buku cerita hikayat, guru juga hanya menggunakan buku paket dalam pembelajaran hikayat. Pada aspek kebutuhan pengembangan media buku komik, guru dan siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media berupa buku komik hikayat yang disesuaikan dengan konsep pembelajaran. Pada aspek materi, guru dan siswa menginginkan materi yang dijelaskan secara urut mulai dari pengertian, ciri-ciri, nilai-nilai, manfaat dan langkah mengidentifikasi nilai dan isi hikayat. Sedangkan isi dalam media tersebut meliputi materi, cerita hikayat lengkap dengan soal dan panduan penggunaan media. Pada aspek muatan nilai, siswa dan guru menginginkan materi dan contoh cerita terintegrasi dengan nilai kebudayaan Indonesia. Pada aspek kebutuhan elemen komik, siswa dan guru mengatakan jika seluruh elemen komik (panel, parit, balon kata, bentuk ilustrasi, bunyi huruf) disesuaikan dengan kebutuhan isi. Pada aspek bentuk dan bahasa, guru dan siswa menginginkan ukuran buku A5, cover dan kemasan isi disesuaikan dengan kebutuhan buku komik.

Dari analisis keenam aspek di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru mengharapkan adanya buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat yang tidak hanya menambah pengetahuan mengenai hikayat tetapi menambah wawasan mengenai nilai kebudayaan yang muncul dalam cerita hikayat di dalamnya.

Prototipe Buku Komik Komik Cerita Hikayat Bermuatan Nilai Kebudayaan

Buku komik cerita hikayat bermuatan kebudayaan ini dikembangkan dengan berpatokan pada prinsip pengembangan yang berasal dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Buku komik ini juga didukung oleh masukan dari ahli media dan ahli materi.

Bentuk buku komik ini berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) menggunakan kertas HVS 100gsm. Sehingga buku ini bersifat praktis, dapat dibawa kemanapun dan dimanapun. Desain cover dibuat semenarik mungkin dengan menampilkan beberapa tokoh sentral dalam cerita hikayat. Cover buku dan isi buku menggunakan perpaduan warna soft dan hard sehingga nyaman dibaca. Ketebalan buku komik juga diperhatikan yaitu 125 halaman. Font yang digunakan yaitu komika slick dan Smash Attack. Pemilihan kedua font tersebut dikarenakan sering digunakan dalam pembuatan komik.

Penyajian buku komik dibagi menjadi 3 bab. Bab pertama "Mengenal cerita hikayat". Bab ini berisi manfaat, pengertian, ciri-ciri dan nilai-nilai yang terdapat pada cerita hikayat. Bab ini berisi materi yang harus dikuasai oleh pembaca agar dapat melanjutkan ke bab selanjutnya. Pada bab 2 "Mengidentifikasi Nilai dan Isi Hikayat". Bab kedua berisi tentang langkah-langkah mengidentifikasi nilai dan isi hikayat. Pada bab 3 "Latihan Mengidentifikasi Nilai dan Isi Hikayat". Bab ketiga berisi satu cerita hikayat Panji Semirang yang sudah dipotong menjadi 2 bagian sesuai kebutuhan. Masing-masing bagian cerita diakhiri dengan 10 pertanyaan untuk mengukur pemahaman pengguna mengenai cerita hikayat yang dibaca. Diawal bab ketiga, terdapat pengenalan tokoh sebanyak 4 halaman. Setiap ka-

rakter disertai kalimat keterangan tokoh dalam cerita hikayat Panji Semirang.

Hasil Uji Validasi Buku Komik Cerita Hikayat Bermuatan Kebudayaan

Validasi ahli diperoleh dari dua dosen yang memiliki keahlian dalam bidangnya masing-masing, yaitu dosen ahli dalam bidang media komik dan dosen ahli dalam bidang materi sastra lama. Hasil skor validasi ahli dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi dan media di atas, buku komikbermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai-nilai dan isi cerita hikayat masuk dalam kategori sangat baik.

Saran perbaikan secara umum yang diberikan masing-masing ahli untuk buku komik ini yaitu (1) Buku komik secara keseluruhan masih sangat monoton, (2) Parit/jarak antar panel terlalu renggang, (3)Desain gambar pada background, layout tidak sesuai dengan tema hikayat, (4) Pada halaman pengenalan tokoh, tulisan pada setiap tokoh terlalu kecil. (5) Kurang pendalaman pada materi mengidentifikasi nilai-nilai hikayat, (6) Terdapat beberapa redaksi dalam dialog yang kurang tepat, (7) tampilan ulasan kurang menarik.

Perbaikan yang dilakukan yaitu perbaikan pada background agar lebih sesuai dengan tema hikayat (gambar 1), serta perbaikan pada tampilan ulasan (gambar 2).

Perbaikan lain dilakukan pada redaksi bahasa melayu yang kurang tepat, perbaikan pada pengenalan tokoh agar lebih terbaca dan sesuai dengan keterbacaan.

Buku komik ini memiliki kelebihan sehingga dapat dipertimbangkan sebagai pendamping siswa dalam pembelajaran, yaitu (1) cover dike-

Tabel 1 validasi ahli materi buku komik cerita hikayat bermuatan kebudayaan

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1	Aspek Materi	75	Sangat Baik
2	Aspek Nilai Kebudayaan	100	Sangat Baik
3	Aspek Latihan Soal	100	Sangat Baik
4	Aspek Keterbacaan	90	Sangat Baik
5	Aspek Kelayakan Media	91,6	Sangat Baik
Rata-Rata		91,3	Sangat Baik

Tabel 2 validasi ahli media buku komik cerita hikayat bermuatan kebudayaan

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1	Aspek Kemasan Media	83,3	Sangat Baik
2	Aspek Elemen Komik	86,3	Sangat Baik
3	Aspek Keseluruhan Media	91,6	Sangat Baik
Rata-Rata		87,1	Sangat Baik

Gambar 1 Perbaikan Background Sebelum dan Sesudah Diperbaiki



Gambar 2 Perbaikan Tampilan Ulasan Sebelum dan Sesudah Diperbaiki



mas secara menarik, (2) Pemilihan ukuran buku komik yang berukuran A5 membuat media ini praktis digunakan, (3) Materi dan cerita hikayat dikemas dalam bentuk komik secara keseluruhan, (4) dilengkapi dengan panduan penggunaan media, (5) dilengkapi dengan ulasan mengenai pengetahuan umum cerita hikayat, serta (6) cerita hikayat yang termuat yaitu cerita hikayat asli Jawa, agar siswa dapat dikenalkan secara langsung pada cerita hikayat tersebut sekaligus dapat mempelajari nilai-nilai kebudayaan yang pernah berkembang pada masanya.

Buku Komik ini selain mempunyai kelebihan juga memiliki kekurangan. Kekurangan dalam buku komik ini yaitu minimnya cerita yang disajikan. Selain itu materi terlalu mengalir, sehingga terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar materi dalam buku komik terarah dan tidak menambah halaman yang cukup panjang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Ke-

terbatasan penelitian ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini hanya 3 sekolah SMA. Sehingga sumber data yang sedikit ini dijadikan keterbatasan peneliti karena tidak cukup mewakili seluruh populasi sekolah yang ada. Instrumen pada penelitian ini masih bersifat umum dan menyebabkan penjangkaran data masih belum sempurna. Keterbatasan penelitian selanjutnya yaitu waktu dan biaya. Hal ini yang menyebabkan penelitian ini hanya sampai pada revisi produk saja.

PENUTUP

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian yang sudah diulas mengenai buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media cerita hikayat kelas X, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Simpulan tersebut meliputi beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, kebutuhan siswa dan guru terhadap buku komik bermuatan kebudayaan un-

tuk media cerita hikayat ini melahirkan sebuah prinsip pengembangan. Prinsip pengembangan tersebut dirangkum dalam beberapa aspek, (1) aspek kebutuhan pengembangan buku komik, (2) aspek kebutuhan isi buku komik, (3) aspek kebutuhan muatan kebudayaan pada buku komik, (4) aspek kebutuhan elemen pada komik, dan (5) aspek kemasan dan kebahasaan pada buku komik. Kelima aspek tersebut yang menjadi acuan dalam mengembangkan buku komik hikayat. Sehingga diharapkan menggunakan media ini siswa dapat berlatih mengidentifikasi nilai-nilai dan isi dalam cerita hikayat dengan baik. Selain itu, diharapkan siswa mampu mempelajari nilai-nilai kebudayaan yang melatarbelakangi cerita hikayat tersebut.

Kedua, prototipe buku komik dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Siswa dan guru menginginkan media buku komik yang berisi cerita hikayat lengkap dengan materinya. Kebutuhan tersebut dirangkum dalam 3 bab, yaitu (1) bab I "Menenal Teks Cerita Hikayat", (2) bab II "Langkah Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat", (3) bab III "Latihan Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat".

Ketiga, kemasan / bentuk buku komik hikayat bermuatan kebudayaan ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Pemilihan ukuran buku A5 (14,8 cm x 21 cm) menggunakan kertas HVS 100gsm. Desain cover dibuat semenarik mungkin dengan menampilkan beberapa tokoh sentral dalam cerita hikayat. Ketebalan buku komik juga diperhatikan yaitu 125 halaman.

Keempat, penilaian ahli dilakukan oleh dua dosen yang memiliki keahlian dalam bidang buku komik dan sastra. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media buku komik yaitu 87,1 dengan rincian aspek kemasan media 83,3, aspek elemen komik 86,3 dan aspek keseluruhan media 91,6. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi hikayat yaitu 91,3 dengan rincian aspek materi 75, aspek nilai kebudayaan 100,

aspek latihan soal 100, aspek keterbacaan 90, aspek kelayakan media 91,6. Sehingga disimpulkan bahwa buku komik bermuatan kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat masuk dalam kategori sangat baik.

Kelima, perbaikan buku komik hikayat bermuatan nilai kebudayaan meliputi beberapa hal, yaitu (1) perbaikan background yang sesuai dengan tema hikayat, (2) perbaikan pada tampilan ulasan dalam buku, (3) perbaikan diksi dalam cerita hikayat, (4) perbaikan pada sampul belakang buku, dan (5) perbaikan pada bagian pengenalan tokoh dalam cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto. "Pengembangan media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV". Dalam *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2). Tahun 2016.
- Ekawati, Mei. "Pembelajaran Menemukan Unsur-unsur Intrinsik Hikayat Melalui Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)". Dalam *Jurnal Pesona*, 1(1). Tahun 2015.
- Fahmy, Zulfa, Subyantoro, Agus Nuryatin. "Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Untuk Siswa SMP". Dalam *Jurnal Seloka*, 4(2). Tahun 2015.
- Simandjutak, B. Simorangkir. 1958. *Kesusasteraan Indonesia I*. Djakarta: PT. Pembangunan Djakarta.
- Sugiarto, Eko. 2015. *Mengenal Sastra Lama (Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah dan Contoh)*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Zuber. 1962. *Kesusasteraan Lama Indonesia*. Djakarta: Gunung Agung.