



Word to PDF Converter v5.0 Unregistered |

<http://www.word-to-pdf-converter.net>

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
PROGRAM *MACROMEDIA FLASH CS3* TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MENULIS CERPEN REMAJA SISWA KELAS IX SMP  
NEGERI 41 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2010/2011

**Achmad Yuhdi**

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan Efektivitas Model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash Cs3* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Remaja Siswa Kelas IX SMP Negeri 41 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 240 orang dan yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 60 orang yaitu sampel yang sudah diacak. Sampel didapat dan dikelompokkan menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Posttest Control Only Desain Group*.

Data penelitian ini dianalisis dengan statistik "t". Setelah nilai  $t_{hitung}$  diketahui, selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf 5% dengan  $df = (N1+N2)-2 = (30+30)-2 = 58$ . Pada tabel t taraf signifikansi 5% = 1,67 Karena  $t_{hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $2,78 > 1,67$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini berarti pembelajaran menulis cerpen remaja lebih efektif menggunakan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash Cs3* dibandingkan model pembelajaran berbasis media cetak.

### Pendahuluan

Keterampilan menulis tidak bisa tercipta begitu saja tanpa melalui proses. Keterampilan itu tumbuh dan berkembang akibat adanya proses yang berulang. Makin sering seseorang berlatih menulis, tentunya semakin terampil ia menulis dan kualitas tulisannya pun tentu akan lebih baik.

Salah satu jenis keterampilan menulis sebagaimana yang diutarakan di atas adalah keterampilan menulis cerpen. Bagi pelajar, pokok bahasan menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam KTSP SMP/MTS kelas IX semester ganjil yaitu menulis cerita pendek bertolak dari peristiwa yang pernah dialami. Di dalam pengembangan dan implementasi materi tersebut diharapkan siswa mampu menulis cerita pendek bertolak dari peristiwa yang pernah dialami.

Fenomena yang sering ditemui di kelas adalah penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat sehingga siswa kurang termotivasi dan tidak terjadi interaksi dalam proses pembelajaran, sebagai akibatnya akan terbentuk suatu komunitas siswa yang pasif dan tidak terbiasa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Siswa menganggap sistem pembelajaran yang dilakukan guru saat ini kurang memberikan kebebasan berfikir bagi siswa, pengajaran diarahkan dalam bentuk hafalan bukan keterampilan (<http://ekifamily.bloghi.com/2005>)

Sejalan dengan hal itu kelemahan yang sering terjadi dalam pembelajaran menulis cerpen, kebanyakan siswa kurang mampu menyesuaikan isi cerpen dengan tema dan menggambarkan tokoh sesuai dengan cerita.

Kenyataan itu diperkuat dengan pernyataan Helvy Tiana Rosa, bahwa cerpenis pemula masih memiliki kelemahan dalam menulis cerpen. Beberapa kelemahan itulah yang membuat redaktur harus mengedit berat naskah-naskah cerpen tersebut atau tidak dimuat sama sekali.

Berdasarkan uraian di atas, faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis cerpen remaja antara lain, tidak adanya minat siswa

membaca cerpen, tidak pahamnya siswa tentang cerpen remaja, dan guru tidak memiliki model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan motivasi anak dalam menulis cerpen remaja dan menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) suatu model pembelajaran tentang cerpen remaja dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi berbasis komputer. Komputer dapat bekerja atau dijalankan karena ada *software/program* di dalamnya. *Software/program* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran multimedia, adalah *microsoft office (microsoft word, microsoft excel dan microsoft powerpoint)*, *software design photo, editing film* dan *macromedia flash*. Dengan menginstal berbagai program/*software* tersebut, kita dapat membuat media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi menarik dan lebih inovatif.

Bertolak dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Komputer Program *Macromedia Flash Cs3* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen remaja Siswa Kelas IX SMP Negeri 41 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011”

## **Landasan Teoretik**

### **Pengertian Efektivitas**

Handoko (2002:7) mengemukakan bahwa “Efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk

mencapai tujuan yang telah diterapkan”. Kemudian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2007:284) dinyatakan bahwa, “Efektivitas adalah (1) keadaan berpengaruh, hal berkesan, (2) kemandirian, kemujaraban, (3) keberhasilan, kemangkusan, dan (4) hal mulai berlakunya”.Selanjutnya Mulyasa (2003:82) menjelaskan, ”Efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional”.

### **Model Pembelajaran Berbasis Komputer Program *Macromedia Flash Cs3***

Komputer sebagai media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki media lain, beberapa keistimewaan itu antara lain (Sanaky, 2009: 184).

- a. Komputer memungkinkan pembelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.
- b. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat pembelajar dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.
- c. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap pembelajar untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan.
- d. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, diistilahkan dengan komputer dapat membantu pembelajar yang memiliki kecepatan belajar lambat.
- e. Komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi pembelajar yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat membantu dan memacu efektivitas belajar bagi pembelajar yang jauh lebih cepat (*fast learner*).
- f. Komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar pembelajar dan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar.

- g. Pemakaiannya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis.
- h. Komputer dapat dirancang agar dapat memberikan saran bagi pembelajar untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Dengan kemampuan ini, mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*)
- i. Komputer memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*) dan menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi.
- j. Kapasitas memori yang dimiliki komputer memungkinkan pengguna menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan pembelajar sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya.
- k. Penggunaan komputer dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Dengan perkembangan teknologi komputer ini, maka metoda pendidikan juga berkembang, sehingga proses pengajaran berbantuan komputer ini maju terus menuju kesempurnaannya. Secara garis besar pembelajaran berbasis komputer dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *komputer-based training (CBT)* dan *Web-based training (WBT)*.

#### **a. Komputer-based Training (CBT)**

CBT merupakan proses pendidikan berbasis komputer, dengan memanfaatkan media CDROM dan *disk-based* sebagai media pendidikan. Dengan memanfaatkan media ini, sebuah CD ROM bisa terdiri dari video klip, animasi, grafik, suara, multimedia dan program aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pendidikannya. Dengan CBT, proses pendidikan melalui *classroom* tetap dapat terlaksana, sehingga interaksi dalam proses pendidikan dapat terus

berlangsung, yang dibantu oleh kemandirian peserta didik dalam memanfaatkan CBT.

**b. *Web-based training (WBT) Web-based training (WBT)***

Sering juga diidentikkan dengan *e-learning*, dalam metoda ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan Internet, sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajarannya dimanapun dan kapanpun, selagi terhubung dengan jaringan Internet (Adri, 2008).

**c. *Macromedia Flash Cs3***

*Macromedia Flash Cs3* adalah *software* yang dipakai oleh para professional WEB karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi dan suara. (Wijaya dalam Kristanta, 2006).

*Macromedia flash* mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan *software* animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vektor, dapat dipergunakan sebagai *software* pembuat situs WEB, dan banyak keunggulan lainnya. Dalam menggunakan *software* ini, ada beberapa persyaratan sebelum diinstal ke komputer untuk menjamin bahwa program dapat berjalan secara optimum yaitu:

- a. Komputer dengan Processor Intel Pentium II 500 Mhz atau processor terbaru yang berjalan dalam sistem operasi *windows 98, windows 2000, windows NT 4.0*, maupun *Windows XP*.
- b. Memori (RAM) minimal 64 MB atau lebih besar.

- c. Kapasitas *hard disk* kosong minimal 50 MB.
- d. Monitor warna minimal dengan resolusi 800 x 600.
- e. Dilengkapi dengan *browser* seperti *Internet Explorer 5.0* atau versi terbaru.

**d. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Komputer**

No	Keunggulan	Kelemahan
1	Dapat menumbuhkan kegairahan belajar bagi peserta didik	Persiapan membutuhkan lebih banyak, tenaga, alat, dan waktu
2	Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena frekuensi waktu yang digunakan siswa saat ini lebih banyak dihabiskan mereka di dunia maya/game online (internet)	Guru masih banyak yang belum mampu menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan berbasis komputer
3	Siswa dapat belajar atau mereview bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan. Mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.	Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai
4	Kegiatan belajar akan lebih inovatif	Tidak semua sekolah dilengkapi dengan peralatan komputer

**e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran berbasis Komputer Program *Macromedia Flash Cs3***

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menggunakan model pembelajaran berbasis komputer adalah dengan (1) mempersiapkan materi pelajaran (keterampilan menulis cerpen) dalam sebuah program *macromedia flash Cs3*, (2) membawa siswa ke ruangan lab komputer dan menghadapkan

masing-masing siswa pada satu komputer (3) Guru menyiapkan perlengkapan presentase di depan kelas (*infocus, layer, laptop, cd pembelajaran*) (4) Guru meninstruksikan siswa untuk mengikuti guru dalam memainkan slide demi slide yang berisi materi menulis cerpen (5) Siswa latihan menulis cerpen (6) hasil cerpen siswa dibaca di depan dan dipublikasikan di media internet.

#### **4. Model Pembelajaran Berbasis Media Cetak**

Istilah media cetak muncul setelah ditemukannya alat pencetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Kemudian dalam bidang percetakan berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern dan efektif penggunaannya. Jenis-jenis media cetak yang adalah: buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan pengajaran berprogram. (Santyasa, 2007). Surat kabar dan majalah adalah media komunikasi masa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat pembaca pada umumnya. Ditinjau dari segi isinya, surat kabar atau majalah dapat dibedakan menjadi surat kabar dan majalah umum dan surat kabar dan majalah sekolah.

(Santyasa, 2007) menjelaskan fungsi surat kabar dan majalah adalah: mengandung bahan bacaan hangat dan aktual, memuat data terakhir tentang hal yang menarik perhatian, sebagai sarana belajar menulis artikel, memuat bahan kliping yang dapat digunakan sebagai bahan display untuk papan tempel, memperkaya perbendaharaan pengetahuan, meningkatkan kemampuan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi. Langkah-langkah yang harus diambil guru agar surat kabar dan majalah berfungsi dengan baik adalah: membangkitkan motivasi



membaca, memberi tugas-tugas yang kontekstual, tampilkan kliping-kliping siswa yang bagus agar menarik minat siswa yang lain, mengadakan diskusi dengan topik berkaitan dengan isi surat kabar dan majalah, memberikan penghargaan yang wajar atas karya para siswa.

## **5. Pengertian Cerpen Remaja**

Dick Hartoko (1986:12) mengemukakan bahwa, "Cerita pendek merupakan pengungkapan suatu kesan yang hidup dari fragmen kehidupan manusia. Daripadanya tidak dituntut terjadinya perubahan nasib dari pelaku-pelakunya. Hanya satu lintasan dari secercah kehidupan manusia, yang terjadi pada satu kesatuan waktu." kemudian menurut Suroto (1990:18), "Cerpen adalah suatu karangan prosa yang berisi sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut."

Selanjutnya sumardjo (2004:7) mengatakan, "Menurut wujud fisiknya cerpen adalah cerita yang pendek. Tapi tentang panjang dan pendek orang bisa berdebat: Pendek di sini bisa berarti cerita yang habis dibaca selama sekitar 10 menit, atau sekitar setengah jam. Cerita yang dapat dibaca sekali duduk. Atau cerita yang terdiri dari sekitar 500 kata sampai 5000 kata. Bahkan ada cerpen yang terdiri dari 30.000 kata."

Dari beberapa pengertian di atas, untuk mengetahui panjang sebuah cerpen masih kabur. Apakah sebuah cerita yang hanya menceritakan sebuah peristiwa kehidupan manusia tapi panjangnya sampai berpuluh bahkan beratus halaman

dinamakan cerpen? Atau apakah sebuah cerpen yang dibaca dalam sekali duduk oleh seseorang tetapi beratus halaman juga dinamakan cerpen?

#### **a. Unsur-unsur Cerita Pendek**

Menurut Sumardjo (2004:13), "Cerpen adalah suatu bentuk yang terdiri dari unsur-unsur. Unsur-unsur cerpen adalah plot, karakter (penokohan), mood atau suasana, tema, gaya, point of view (sudut pandang) dan setting."

Sedangkan Wiyanto (2005:101) mengatakan, "Unsur-unsur intrinsik cerpen, yaitu tema, plot (alur), penokohan, setting (latar) sudut pandang, gaya bahasa dan amanat."

### **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual sebagaimana dijelaskan di atas. Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Hasil belajar menulis cerpen remaja siswa yang dibimbing dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer program *Macromedia Flash Cs3* lebih efektif daripada hasil belajar siswa yang dibimbing dengan model pembelajaran berbasis media cetak.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 41 Medan. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2010/2011. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 41 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011 dengan jumlah keseluruhan 240 orang. Sampel yang

diambil sebanyak 25% dari seluruh jumlah siswa kelas XI yaitu sebanyak 60 orang. Sampel kemudian dibagi menjadi 30 orang kelompok pertama menjadi kelas eksperimen yang diajari dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Program *Macromedia Flash Cs3* dan kelompok kedua menjadi kelas

### **Hasil dan Pembahasan Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data dapat dideskripsikan bahwa nilai tertinggi untuk kemampuan menulis cerpen remaja dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash cs3* adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Sedangkan, untuk kemampuan menulis cerpen remaja dengan menggunakan model pembelajaran berbasis media cetak adalah 90 dan terendah 55.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash player Cs3* yang dilakukan diketahui bahwa nilai siswa lebih tinggi dibanding pada hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis media cetak. Maka secara keseluruhan, pengajaran dengan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash player Cs3* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar Menulis Cerpen Remaja siswa dan lebih efektif dari pada pengajaran dengan model pembelajaran berbasis media cetak.

### **Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh temuan penelitian sebagai berikut::

1. Kemampuan menulis cerpen remaja dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash cs3* menunjukkan nilai rata-rata 81,33, sedangkan kemampuan menulis cerpen remaja dengan menggunakan model pembelajaran berbasis media cetak menunjukkan nilai rata-rata 74,71. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan menulis cerpen remaja dari penggunaan kedua model tersebut. Model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash cs3* memiliki pengaruh yang positif.
2. Pengujian hipotesis, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,78 > 1,67$ ) telah membuktikan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash cs3* lebih efektif daripada model pembelajaran berbasis media cetak terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen remaja.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen remaja dengan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash cs3* dan model pembelajaran berbasis media cetak siswa kelas IX SMP Negeri 41 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

2. Hasil kemampuan menulis cerpen remaja dengan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash cs3* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis media cetak oleh siswa kelas IX SMP Negeri 41 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.
3. Nilai tertinggi menulis cerpen remaja dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer program *macromedia flash player Cs3* adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 55. Dengan demikian, nilai rata-rata keterampilan siswa menulis cerpen remaja dengan metode pembelajaran tersebut adalah 81,3. Nilai tertinggi menulis cerpen remaja dengan menggunakan model pembelajaran berbasis media cetak adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 55. Dengan demikian, nilai rata-rata keterampilan siswa menulis cerpen remaja dengan metode pembelajaran tersebut adalah 74,71.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adri, M. 2008. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran (Online)*, <http://www.ilmukomputer.com/adri.htm> (diakses 20 Februari 2010)
- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Dasar-dasar Komposisi bahasa Indonesia*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Gafindo Persada
- Djamarah, B. dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak (Dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga penulisan Kreatif)*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Purba, Antilan. 2001. *Sastra Indonesia Kontemporer*. Medan: USU Press
- Rosa, Helvy Tiana. 2003. Segenggam Gumam. *Esai-esai Tentang Sastra dan Kepenulisan*. Bandaung: Syaamil Cipta Media
- Sadiman, Arif dkk. 2008. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanaky, Hujair Ah. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Santayasa. 2007. Surat Kabar Sebagai Media Pembelajaran (Online)  
<http://www.mediapendidikan.makalah.com/adri.htm> (diakses 25 Februari 2010)
- Semi, M. Atar. 1993. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa Bandung
- Sudijono, Anas. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudijono, Anas. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta
- Wahidin. 2009. *Hakikat Sastra Anak*, (online), (<http://makalahmakalahmu.wordpress.com/2009/03/18hakikat-sastra-anak/> diakses 14 Februari 2010)
- Wellel, Rene dan Austin Warren. 1956. *Theory of Litterrature*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc, (terjemahan dalam bahasa Indonesia oleh Melani Budianto, 1989. Teori Kesusatraan. Jakarta: Gramedia)

