

KOMIK “DINER WITH PHILOSOPHY” KARYA A. PRADIPTA SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN APRESIASI SASTRA

THE COMIC “DINER WITH PHILOSOPHY” BY A. PRADIPTA AS LEARNING MATERIALS FOR LITERATURE APPRECIATION

Riza Agustina¹, Badriyah Wulandari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara
¹Rizaagustina272@gmail.com, ²Diahwulan1988@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan komik sebagai bahan ajar materi apresiasi sastra siswa SMA. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa kelayakan sebuah komik sebagai bahan ajar apresiasi sastra. Penelitian ini menggunakan 5 tahap apresiasi sastra yaitu tahap mengenal dan menikmati, tahap menghargai, tahap pemahaman, tahap penghayatan, serta tahap aplikasi dan penerapan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah komik yang berjudul *Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2* karya A. Pradipta. Hasil penelitian ini adalah mengetahui tahap dan langkah-langkah mengapresiasi sastra, membuktikan bahwa komik dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar apresiasi sastra, serta meningkatkan kepekaan dan menambah wawasan peserta didik dalam hidup sebagai manusia, baik secara individu maupun bermasyarakat.

Kata Kunci : Komik, apresiasi sastra, tahap apresiasi sastra.

ABSTRACT

This study uses comics as teaching material for high school students' literary appreciation. This study aims to analyze the feasibility of a comic as a teaching material for literary appreciation. This study uses 5 stages of literary appreciation, namely the stage of knowing and enjoying, the stage of appreciating, the stage of understanding, the stage of appreciation, and the stage of application and implementation. The research method used is descriptive qualitative method. The subject of this research is a comic entitled *Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2* by A. Pradipta. The results of this research are knowing the stages and steps of appreciating literature, proving that comics can be used as an alternative teaching material for literary appreciation, as well as increasing sensitivity and broadening students' insights in life as human beings, both individually and in society.

Keywords : Comic, literary appreciation, literary appreciation steps.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang diberikan pada peserta didik guna menambah ilmu pengetahuan dan berkemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan tepat, baik melalui lisan maupun tulisan. Dari pemahaman komunikasi yang baik maka tidak akan menimbulkan persepsi yang salah ketika menerima atau memberi informasi saat bersosialisasi.

Tidak berhenti pada komunikasi, peserta didik akan dibekali pengetahuan untuk mengapresiasi karya sastra orang lain.

Salah satu bahan pembelajaran yang digemari oleh peserta didik adalah komik. Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Tokoh-tokoh di dalam komik terlihat hidup akibat dari gambar dan pewarnaan yang bebas. Komik memuat isi yang beragam dan dikemas secara sederhana, mudah dimengerti dan dipahami sehingga banyak diminati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Selain alur yang menarik, gambar juga tampak hidup dengan adanya kemampuan pewarnaan dan proporsi penggambaran yang digunakan oleh ilustratornya.

Menurut (Kustandi Cecep, Darmawan Daddy, 2020) komik dibagi menjadi beberapa macam, yakni ada kartun, komik potongan (*comic strip*), komik tahunan (*annual comic*), komik online (*web comic*), komik ringan (*comic simple*) dan buku komik (*comic book*). Kelemahan komik ditinjau dari aspek bahasa, terkadang banyak mengandung kata-kata yang terlalu bebas dan kurang dapat dipertanggungjawabkan, dan sering membuat lupa waktu saat membacanya. Kemudian dilanjutkan dengan kelebihan komik, yakni (1) Membantu peserta didik dalam mengoleksi kosa kata baru, (2) penyajiannya menggunakan visual dan cerita yang menarik sehingga pembaca terlibat secara emosional ketika membacanya, dan (3) membangkitkan minat membaca peserta didik karena teks tidak terlalu panjang dan durasi waktu membaca para peserta didik cenderung lebih lama.

Bahan pembelajaran ini bisa diterapkan pada materi apresiasi sastra. Apresiasi sastra tidak hanya sekedar mereview karyanya saja, namun juga diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Seseorang yang memiliki apresiasi sastra yang memadai berarti ia memiliki sikap batin yang positif terhadap karya sastra (Suyitno, 1985). Menurut Akhadiyah (2013), apresiasi sastra adalah penjiwaan atau penghayatan isi suatu karya sastra. Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013) adalah kegiatan menggauli sastra dengan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis dan kepekaan yang baik terhadap karya sastra. Pembelajaran apresiasi sastra di sekolah sangat penting karena bertujuan untuk mengembangkan dan mencerdaskan peserta didik serta memberikan wawasan yang luas dalam mempelajari karya sastra, sejarah sastra, dan berekspresi sastra serta berkarakter sesuai dengan Pancasila.

Penilaian bahan ajar mempunyai kriteria tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Hamdani (2011) ada beberapa tujuan bahan ajar yakni (1) membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu, (2) agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) memudahkan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. (4) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar. Kemudian dilanjutkan merujuk pada pendapat Prastowo (2014), bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Dalam apresiasi sastra, aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan bahan ajar yang akan digunakan. Dalam apresiasi sastra yang perlu diperhatikan adalah aspek kognitif, aspek emotif dan aspek evaluatif. Aspek-aspek tersebut dapat dinilai setelah melakukan kegiatan apresiasi sastra. Tahapan tersebut terdiri atas tahap mengenal dan menikmati, tahap menghargai, tahap pemahaman, tahap penghayatan, serta tahap aplikasi dan penerapan.

Penelitian terdahulu yang memiliki topik yang sama dengan penulis berjudul "Kelayakan Novel Anak Rantau Karya Ahmad Fuadi Sebagai Bahan Ajar Apresiasi Sastra Untk SMA" oleh

Yulistiawan, pada tahun 2019. Hasil dari penelitian tersebut adalah ditinjau dari aspek kebahasaan, aspek psikologi pembaca, aspek latar belakang budaya. Penelitian kedua, yakni “Pengembang Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Aljabar” milik Aji & Mampouw di tahun 2019. Penelitian ini mengembangkan komik yang berfokus pada materi aljabar. Bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan komik petualangan alja yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aljabar. Hasil penelitian menunjukkan materi aljabar pada media komik petualangan alja terdiri dari dasar-dasar aljabar dan operasi hitung aljabar. Media pembelajaran komik petualangan alja telah melewati tahapan validasi media dan konten serta dinyatakan valid.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Anugrah, Dewi, Sudiarta dan Suweken pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa”. Penelitian ini mengembangkan perangkat model pembelajaran tutor sebaya berbantuan komik matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada uji coba lapangan I adalah 79,81 (kategori baik) dan meningkat menjadi sebesar 81,5 (kategori baik) pada uji coba lapangan II. Penelitian pertama sama-sama membahas tentang apresiasi sastra, cocok dengan pembahasan yang akan diangkat oleh penulis. Dalam penelitian kedua dan ketiga, dapat ditemukan beberapa persamaan yakni sama-sama menggunakan komik sebagai bahan ajar, namun digunakan dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, peneliti akan membahas penelitian tentang komik *Diner with Philoshopy* sebagai alternatif pembelajaran apresiasi sastra melalui pendekatan karya sastra. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar, serta peserta didik dalam proses belajar-mengajar serta mendukung dan mempermudah proses transfer ilmu (*transfer of knowledge*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena pada penelitian ini tidak menggunakan angka, tetapi berupa teks atau wacana. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong Lexy (2010) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasikan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diambil. Penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan secara lebih detail tentang sesuatu yang akan diteliti. Sugiyono (2016) berpendapat bahwa metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Maka dari itu, data disajikan dalam bentuk deskripsi yang sudah dibatasi oleh rumusan masalah dan tujuan penelitian. Hasil penelitian ini dirumuskan setelah semua data dianalisis.

Penulis memilih untuk menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan unsur intrinsik dan ekstrinsik dari judul komik orisinal karya anak bangsa yakni “Diner with Philosophy”. Subjek penelitian ini adalah komik yang populer hingga saat ini. Kemudian komik ini dapat dengan mudah ditemui di platform digital.

Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data menggunakan teori dari pendapat Miles dan Haberman dalam Emzir (2013) yang mengemukakan bahwa proses yang saling berhubungan. Tiga proses tersebut adalah tahap reduksi data, model data (*data display*), dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pertama atau tahap reduksi data dilakukan dengan mencatat unsur-unsur

intrinsik dan ekstrinsik komik *Diner With Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)* dalam bentuk kasar. Kemudian dilanjutkan dengan model display data yakni dengan mendeskripsikan analisis struktural genetik terhadap komik *Diner With Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)*. Setelah menyelesaikan tahap kedua, analisis berlanjut pada tahap ketiga atau tahap penarikan kesimpulan.

Pada tahap penarikan kesimpulan harus berisi jawaban dari semua persoalan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian. Tahap ini dapat berisi tentang tercapai atau tidaknya tujuan penelitian yang berdasar pada analisis data.

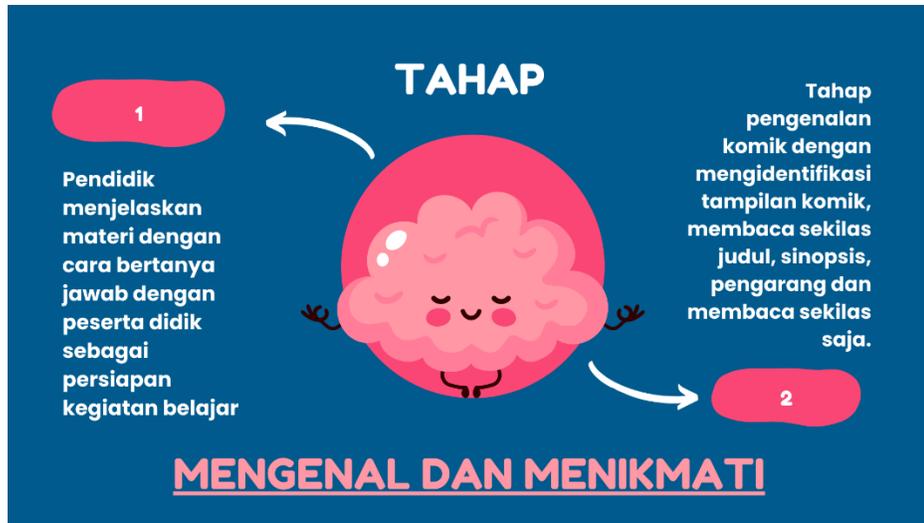
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengapresiasi suatu karya sastra tidak boleh dilakukan sembarangan. Ada proses-proses yang harus dilalui secara bertahap, antara lain yang pertama, tahap mengenal dan menikmati. Tahap mengenal dan menikmati adalah tahap pertama yang dilalui dengan cara melihat, membaca, menonton dan mendengarkan suatu karya sastra. Kedua, tahap menghargai, yakni tahap menganalisis unsur yang merasakan nilai-nilai dari karya sastra yang telah dilihat, dibaca, ditonton atau didengarkan. Ketiga, tahap pemahaman, yaitu tahap melakukan kegiatan mencatat unsur intrinsik dan ekstrinsik suatu karya sastra. Bermanfaat atau tidaknya suatu karya sastra dibahas dalam tahap ini.

Keempat, yakni tahap penghayatan, yaitu tahap pembuatan analisis atau penggambaran lanjutan terhadap karya sastra. Tahap ini memuat argumen yang didasari hasil dari tahap sebelumnya dan yang terakhir tahap aplikasi atau penerapan, yaitu tahap semua ide dari tahap-tahap sebelumnya menimbulkan perubahan sikap. Kemudian, masing-masing tahap apresiasi sastra tersebut diimplementasikan menggunakan bahan bacaan berupa komik yang berjudul "*Diner With Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)*" sebagai berikut :

Pembelajaran Apresiasi Sastra pada Tahap Mengenal dan Menikmati menggunakan komik *Diner with Philosophy*

Telah dijelaskan bahwa tahap mengenal dan menikmati karya sastra adalah tahap paling awal dalam mengapresiasi karya sastra. Dalam tahap ini pendidik dan peserta didik dihadapkan pertama kali dengan komik "*Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)*". Kegiatan yang dilakukan adalah pendidik menjelaskan atau melakukan *review* materi tentang apresiasi sastra pada awal pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pendidik mengenalkan komik "*Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)*" kepada peserta didik dan mulai membacanya. Dalam kegiatan ini yang dilakukan pendidik dan peserta didik hanya mengenal judul, pengarang dan membaca saja.



Gambar 1. Alur Pembelajaran Tahap Mengenal dan Menikmati.

Kegiatan pertama yang dilakukan pendidik adalah *mereview* materi apresiasi sastra. Cara yang dapat digunakan adalah dengan melakukan tanya jawab dengan peserta didik dimulai dengan bertanya tentang pengertian apresiasi sastra, unsur-unsur apresiasi sastra, dan lain sebagainya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempersiapkan kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, bertanya jawab juga memiliki manfaat untuk membuka kembali ingatan peserta didik atas materi yang telah diberikan sebelumnya, serta menguji pemahaman para peserta didik.

Kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan komik kepada peserta didik. Pada kegiatan ini pendidik mengenalkan komik dengan menunjukkan komiknya, sampul komik atau *cover*, kemudian menarik tidaknya *cover* dan sinopsisnya. Setelah itu peserta didik dipersilahkan untuk membaca komik tersebut dalam sekali baca. Hal tersebut bertujuan untuk pengenalan saja dengan komik yang akan digunakan.

Pembelajaran Apresiasi Sastra pada Tahap Menghargai menggunakan Komik *Diner with Philosophy*

Setelah tahap pengenalan, akan timbul penafsiran singkat dari karya sastra. Dalam tahap ini peserta didik dituntut untuk mengemukakan pendapatnya tentang nilai-nilai yang ada dalam karya sastra tersebut. Dalam pembelajaran ini, hasil yang akan didapat adalah penilaian cerita secara singkat dan penggambarannya serta menarik atau tidaknya komik *Diner witht Philosophy*.

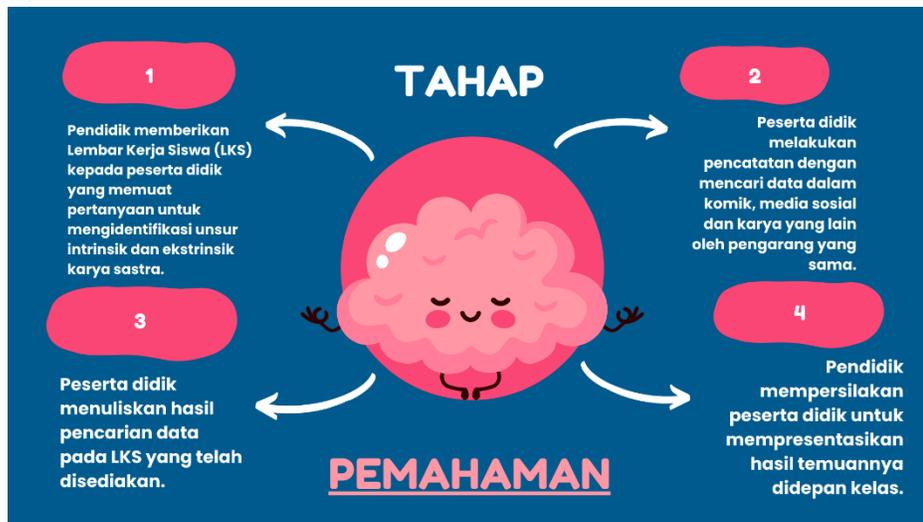


Gambar 2. Alur Pembelajaran Tahap Menghargai

Diawali dengan membaca ulang komik *Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)*. Kegiatan membaca ini dibatasi dengan durasi 5-15 menit. Kemudian pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan dan memberi komentar singkat tentang nilai-nilai yang terkandung dalam komik tersebut. Nilai-nilai tersebut berdasar apa yang peserta didik tangkap setelah membaca komik tersebut. Setelah itu, peserta didik dipersilakan untuk menilai apakah bermanfaat atau tidak komik tersebut.

Pembelajaran Apresiasi Sastra pada Tahap Pemahaman menggunakan komik *Diner With Philosophy*

Rasa penasaran atau keinginan untuk mempelajari karya sastra lebih lanjut akan muncul pada tahap pemahaman. Dalam tahap ini peserta didik perlu menginterpretasikan kata hingga kalimat dan kesesuaiannya dengan visualisasi gambarnya. Kegiatan ini sedikit lebih sulit dari tahap sebelumnya karena harus mencatat unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra. Peserta didik diharapkan mampu untuk mencatat hal yang sesuai dengan teori yang telah dijelaskan oleh pendidik.



Gambar 3. Alur Pembelajaran Tahap Pemahaman

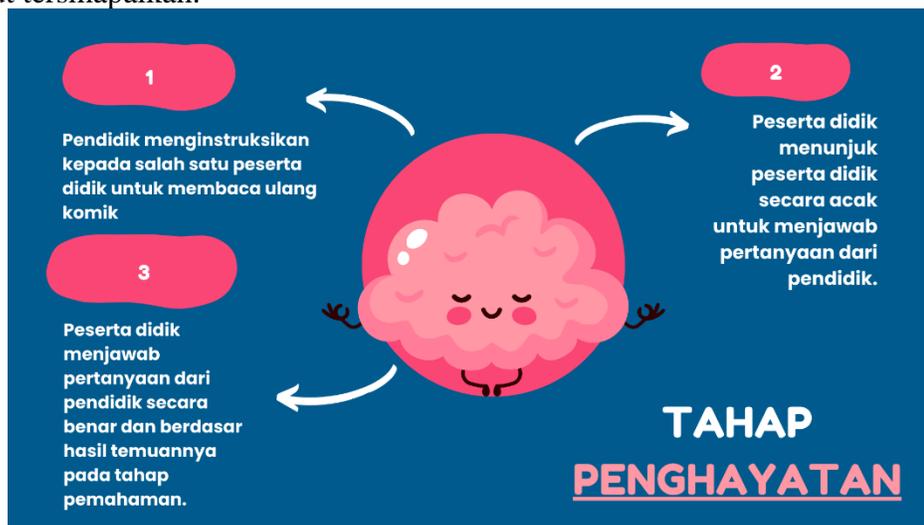
Kegiatan ini dapat diawali dengan pembagian LKS atau biasa dikenal dengan Lembar Kerja Siswa. Kegiatan ini berbentuk bebas. Jika pendidik menghendaki untuk berkelompok, maka diperbolehkan untuk membuat kelompok. Begitu pula sebaliknya, jika pendidik menghendaki untuk dikerjakan secara individu, maka tugas tersebut dapat dikerjakan secara individu. Namun, jika menghendaki berkelompok, perlu dibatasi dari 2-4 orang saja karena lebih efisien dalam berdiskusi.

Dalam lembar kerja harus memuat soal-soal yang berisi unsur intrinsik dari komik yang dibahas. Mulai dari tema yang terkandung dalam komik ini yakni tentang proses mencari ketenangan diri. Kemudian menentukan alur dan plot yang digunakan dalam komik tersebut, yaitu alur maju dan plot tertutup. Dibuktikan dengan struktur cerita yang dimulai dari orientasi hingga konflik yang mereda. Setelah itu dilanjutkan dengan penokohan serta gaya bahasa yang digunakan. Kegiatan selanjutnya adalah mencatat latar tempat, latar waktu, latar suasana, sudut pandang dan amanat.

Kemudian dalam LKS juga harus memuat soal-soal yang berhubungan dengan unsur ekstrinsik komik. Dalam kepenulisan unsur ekstrinsik *Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)* boleh diawali dengan profil penulis, dan kondisi sosial yang terjadi dalam komik maupun yang dialami pengarangnya. Hal ini dapat dilihat atau ditinjau dalam profil dan media sosial milik pengarang, serta karya-karya lain yang telah dipublikasikan oleh pengarang tersebut. Kemudian pendidik memberi arahan untuk mempresentasikan lembar jawaban yang telah diisi, namun dengan sistem acak.

Pembelajaran Apresiasi Sastra pada Tahap Penghayatan menggunakan komik *Diner With Philosophy*

Kemudian masuk pada tahap penghayatan karya sastra. tahap penghayatan dilakukan dengan merasakan dan memahami makna dari karya yang dibaca. Karena karya sastra tidak hanya dilihat oleh mata, namun juga dirasakan dengan menghayatinya sehingga makna dari karya tersebut tersampaikan.



Gambar 4. Alur Pembelajaran Tahap Penghayatan

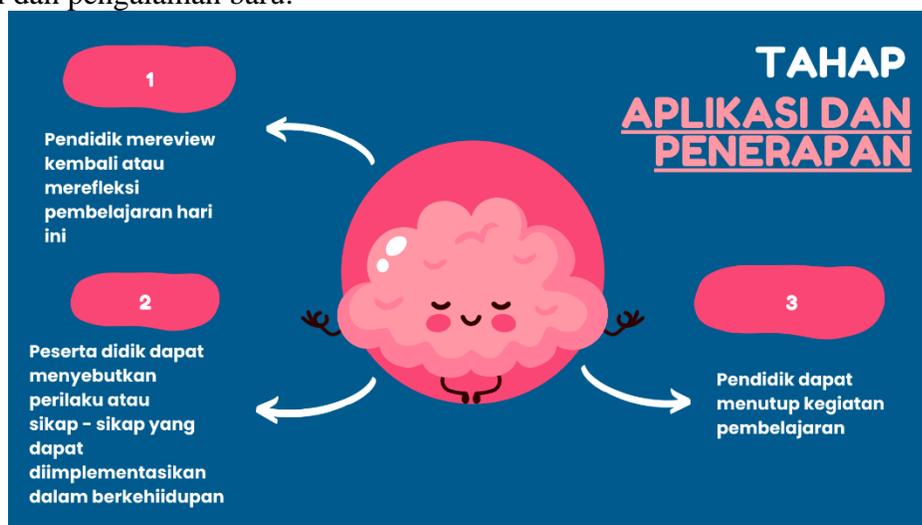
Pada tahap ini pendidik menginstruksikan kepada salah satu peserta didik untuk membaca ulang komik *Diner with Philosophy : Menu 58.1-58.2 (Makan Tidak Makan Kumpul)*. Selanjutnya peserta didik menunjuk peserta didik secara acak untuk menjawab pertanyaan dari pendidik.

Pertanyaan tersebut dapat berupa : (1) apakah peserta didik merasakan sesuatu saat atau setelah membaca komik tersebut? (2) apakah peserta didik yang lain menunjukkan reaksi atau sikap saat salah satu temannya atau dirinya sendiri membaca ulang komik tersebut? Serta (3) apakah peserta didik mampu menemukan pengalaman atau *insight* yang terkandung dalam komik maupun yang dialami oleh pengarang?

Jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut disertai argumen yang berdasar pada unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra serta dapat menunjukkan bagian atau penggalan komik yang membuatnya merasakan sesuatu, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah berhasil terlibat secara emosional dan telah berhasil melewati tahap penghayatan. Tahap ini juga termasuk dalam kegiatan inti dalam pembelajaran apresiasi sastra.

Pembelajaran Apresiasi Sastra pada Tahap Aplikasi dan Penerapan menggunakan komik *Diner with Philosophy*

Tahap aplikasi dan penerapan adalah tahap terakhir dalam kegiatan mengapresiasi sastra. Pada tahap ini diharapkan peserta didik selain mampu menemukan nilai yang terkandung dalam karya sastra, juga mampu mengubah sikap atau tingkah laku yang lebih positif. Seperti yang digambarkan dalam komik tersebut, dapat kita tarik kesimpulan bahwa terkadang diperlukan sedikit jeda untuk beristirahat sejenak dari kepadatan duniawi. Entah itu dengan cara liburan atau yang lain, agar tidak merugikan orang sekitar juga diri sendiri. Hal tersebut memiliki banyak manfaat, yakni menenangkan diri, lebih mengenal apa yang diinginkan diri sendiri, serta mendapat relasi dan pengalaman baru.



Gambar 5. Alur Pembelajaran Tahap Aplikasi dan Penerapan

Tahap aplikasi dan penerapan dapat ditempatkan pada penutup pembelajaran sebagai refleksi dan mendidik karakter peserta didik. Disertai penegasan ulang atau *review* materi hari itu. Pendidik melakukan tanya jawab seputar apa yang dirasakan dari awal pembelajaran, bagaimana pemaknaan peserta didik terhadap karya sastra tersebut, dan apa saja perilaku – perilaku yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan dan mana saja perilaku-perilaku yang seharusnya tidak dijadikan contoh dalam berkegiatan sehari-hari. Setelah itu pendidik dapat menutup kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan yaitu penggunaan komik sebagai bahan ajar apresiasi sastra patut memperhatikan tahap-tahap apresiasi sastra dan langkah-langkah yang digunakan. Dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa komik dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar apresiasi sastra selain buku-buku tebal seperti novel, kumpulan puisi dan lain sebagainya. pembelajaran apresiasi sastra diharapkan mampu untuk mengembangkan kepekaan perasaan peserta didik, inisiatif, pengelolaan emosi serta sikap yang akan membentuk karakter dari peserta didik dalam berkehidupan sosial baik pengembangan secara pribadi maupun bermasyarakat.

Kemudian, diharapkan penelitian ini menjadi bukti bahwa komik dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran apresiasi sastra, khususnya di sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah koleksi bacaan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan sumber belajar apresiasi sastra, dan dapat membuat siswa tertarik untuk memahami materi yang akan diajarkan, serta dapat menjadi referensi atau acuan sumber belajar apresiasi sastra yang menarik dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada orang tua, dosen pembimbing, Universitas PGRI Wiranegara, serta teman-teman yang telah mendukung proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Woko Perwira dan Mampouw, Helti Lygia. (2019). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Aljabar. Prosiding Sendika : Bidang Matematika Vol.5 Nomor 1. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/issue/view/16>
- Al-Ahqaf, Muhammad Infithar. (2019). Kelayakan Bahan Ajar Bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah. Al Mqayis : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, Vol.6 nomor 2. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/5450>.
- Anshari dan Sakaria. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Teori dan Apresiasi Sastra Berbasis Literasi Budaya. Seminar Nasional 2021 : Prosiding Edisi 6. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/9036/0>.
- Arimbi, Elvira Putri Ayu dan Sukartiningsih, Wahyu. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Dongeng Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SD.JPGSD. Volume 09 Nomor 10 Tahun 2021, 3492 - 3502. Universitas Negeri Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44069>.
- Dewi, Putri Anugrah Cahya dkk. (2020). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 14 No 1, April 2020. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/23486>.
- Emzir, 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, Heri Indra. (2020). Nilai Religius dalam Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Menengah Atas (Kajian Struktural Genetik dan Analisis Isi). Eduka : Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis Vol. 5 No.1 (2020). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Eduka/article/view/4988>.

- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Ismawati, Esti dkk. (2019). Multikulturalisme dalam Sastra Indonesia sebagai Bahan Ajar Apresiasi Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Volume 8, No.1. Lembaga Penelitian IKIP PGRI Pontianak. <https://journal.ikippgripta.ac.id/index.php/bahasa/article/view/1131>.
- Majid, A. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. (1989). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Karya.
- Muslich, Masnur. (2010). Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nawawi, H. (2015). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada
- Nazir, M. (2017). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugraha, Dipa. (2021). Pembelajaran Sastra di Sekolah : Sebelum, Selama, dan Sesudah Pandemi. *Jurnal Ilmiah Didaktika Agustus 2021 Vol. 22, No 1 (2021), 37-62*. Lembaga Penelitian Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/8708>.
- Pradipta, A. (2016). Diner with Philosophy. Webtoon.
- Prastowo, Andi. (2014). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, Aan dan Milenia, Ines Feltia. (2021). Systematic Literature Review : Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema Jurnal Vol.3 nomor 1*. E-SSN 2686-5823. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/951>.
- Rokhyanto, dkk. (2022). Pendidikan Karakter dalam Novel Sastra Indonesia : sebagai Upaya Memilih Materi Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMA Menuju Merdeka Belajar. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Vol. 5, Nomor 9*. E-ISSN 2614-8854. IKIP Budi Utomo Malang. <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/873>.
- Salam, Abdul. (2018). Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Pendekatan Komunikatif Berbasis Kooperatif dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Karakter. *Jurnal Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra Vol. 14, No.1*. Balai Bahasa Kalimantan Barat. <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/undas/article/view/1133>.
- Seha, Nur dan Kristanto, Dody. (2018). Apresiasi Sastra Peserta Didik Tingkat Dasar (Studi Kasus SDIT Irsyadul Ibad Pandeglang, Banten). *Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia Vol.3 No.2 (2018)*. E-ISSN 2580-4766. P-ISSN 2443-3918. MLI Cabang Untirta dan HISKI Banten. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca>.
- Silaswati, Diana dkk. (2019). Model Pembelajaran Apresiasi Sastra Terpadu untuk Penguasaan Empat Aspek Keterampilan Berbahasa. *Metamorfosis : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Vol. 12 Nomor 2 (26-39)*. ISSN 1978-9842. <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunahrowi. (2016). Inovasi Pengajaran Mata Kuliah Appreciation Litteraire dengan Model Advance Organizer. *Lingua Volume XII (2)*. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Semarang. ISSN 1829 9342. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/9088>.
- Yonkie, Andrew dan Ujianto, Agus Nugroho.(2017). Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Design Vol.2 Nomor 2*. <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/2184>.

Yulistiawan, Rifky dan Setyaningsih, Nas Haryati. (2019). Kelayakan Novel Anak Rantau Karya Ahmad Fuadi Sebagai Bahan Ajar Apresiasi Sastra. *DWIJA CENDEKIA : Jurnal Riset Pedagogik* Vol. 3, nomor 2. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/34536>.