

CERITA RAKYAT SALAH SATU MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA ANAK LINTAS KURIKULUM

Sitti Aida Azis

Universitas Muhammadiyah Makassar

Abstrak: Karya sastratermasuk cerita rakyat, selain berfungsi sebagai media hiburan, juga dapat memberikan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan. Dalam kapasitasnya sebagai kekayaan budaya, cerita rakyat sarat dengan ide-ide yang positif, buah pikiran luhur, dan pengalaman jiwa yang berharga. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dipilih sebagai media membelajarkan sastra anak lintas kurikulum. Untuk memanfaatkan cerita rakyat sebagai media, perlu diperhatikan fungsi yang terdapat dalam cerita yang dipilih. Fungsi-fungsi itulah yang dikontekskan ke mata pelajaran. Atau dilintaskan ke mata pelajaran, misalnya Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, PPKn, Matematika, IPA, dan IPS. Sebagaimana karakter tokoh-tokoh Si Dada Ema (cerita rakyat dari Sulawesi Selatan) senada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas rendah dan kelas tinggi, yaitu “Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru”.

Kata kunci, cerita rakyat, media, lintas kurikulum

Abstract: In its capacity as a cultural heritage, folklore contained with positive ideas, noble thoughts, and valuable life experience. Therefore, folklore can be selected as the learning media of children's literature across curriculum. To take advantage of folklore as a medium, it is necessary to take note about the functions contained in the selected stories. Those functions need to be contextualized within or to be accrossed to the other subject matters, for example Indonesian Language, Religious Education, Civic Education, Mathematics, Science, and Social Studies. The character figures in Dada Ema (folklore of South Sulawesi) in line with the low and high grade of core basic competency, ie: having honest behavior, discipline, responsibility, polite, caring, confident in interacting with family, friends, neighbors, and teachers.

Keywords: folklore, media, across the curriculum

PENDAHULUAN

Dalam sejarah sastra Indonesia dikenal sastra klasik (lama), yaitu awal dari segala tulisan modern. Tidak ada hal baru yang bisa dipelajari dari karya modern yang tidak dipelopori oleh para penulis di masa-masa sebelumnya, para penulis yang sudah tiada. Seperti yang tertulis di Fiksi Lotus, cerita klasik adalah cerita yang tak kenal batasan waktu. Bisa dinikmati sekarang atau seribu tahun dari sekarang. Isinya selalu relevan terlepas dari siapa yang membacanya atau di mana cerita itu diterbitkan. Dan secara keseluruhan cerita tersebut mampu memberikan nilai resonansi yang kuat bagi para pembacanya (Koentjaraningrat. 1984; Ahmad Araby. 1833)

Salah satu genre sastra kalasik adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Fungsi Cerita rakyat selain sebagai hiburan juga bisa dijadikan suri tauladan terutama yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral. Banyak yang tidak menyadari bahwa negeri tercinta ini mempunyai banyak Cerita Rakyat Indonesia yang belum didengar, bisa dimaklumi karena cerita rakyat menyebar dari mulut ke mulut yang diwariskan secara turun – temurun. Namun sekarang banyak cerita rakyat yang ditulis dan dipublikasikan sehingga cerita rakyat Indonesia dijaga dan tidak sampai hilang dan punah.

Cerita rakyat adalah bagian dari sastra tradisional yang kehadirannya

untuk memberikan pengajaran dan dapat pula dipandang sebagai memahami akar eksistensi manusia dan kemanusiaan serta hidup dan kehidupan pada masa lalu yang menjadi akar kehidupan masa kini.

Di samping itu, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat memberikan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan ini. Dalam kapasitasnya sebagai kekayaan budaya, cerita rakyat sarat pula dengan ide-ide yang positif, buah pikiran yang luhur, dan pengalaman jiwa yang berharga. Ambillah misalnya cerita rakyat dari Bugis (*Si Dada Emas*) yang mengisahkan seorang tokoh (gadis miskin) yang ikhlas dianiaya oleh permaisuri (madunya sendiri). Karena keikhlasannya, akhir cerita mendapat kebahagiaan, dan balik menderita adalah si permaisuri yang culas.

Lagenda asal mula *Gua Mampu*, seorang gadis (tokoh utama) yang memiliki kecantikan dan kecerdasan yang tiada tandingan di desanya. Namun di balik kecantikan dan kecerdasannya ia memiliki sifat angkuh, dan malas, akhirnya ditula oleh seorang pangeran yang menyamar seekor kera besar yang mengerikan. Sama halnya cerita *Putri Tadampalik*, ikhlas meninggalkan kerajaan berpisah dengan ayah bundanya demi tidak tercemarnya wabah penyakit kulit yang dideritanya. Meninggalkan kota Palopo menuju Wajo, di tanah Wajo putri sehat dari kudisannya. Bertemu dengan putra raja Bone akhirnya dipinang, nikah dan bahagia.

Peristiwa dalam karya fiksi selalu dipengaruhi tokoh-tokoh yang diceritakan dan mengalami kejadian keseharian. Tokoh-tokoh yang diangkat sebagai pelaku cerita mengalirkan arus dan

membawa cerita mulai dari awal, klimaks hingga akhir.

Fungsi tokoh terutama tokoh utama sangat penting. Pembaca mengikuti alur cerita karena mengikuti gerak tokoh utama cerita. Setiap pengarang ingin menunjukkan tokoh-tokoh yang ditampilkan dan secara tidak langsung ingin menyampaikan sesuatu dari tokoh-tokoh yang ditampilkannya.

Tokoh merupakan karakter yang diciptakan pengarang berdasarkan sifat kemanusiaannya. Sebuah cerita tidak mungkin hidup tanpa adanya tokoh pemeran di dalamnya, karena pada dasarnya cerita adalah gerak dan laku dari tokoh. Tanpa ada pelaku yang melakukan perbuatan, segalanya tidak mungkin terjadi.

Peristiwa-peristiwa yang terjadi merupakan akibat dari gerak laku atau aksi tokoh-tokoh dalam cerita. Peristiwa yang dimunculkan pengarang sangat dipengaruhi oleh munculnya tokoh dengan berbagai karakternya.

Dengan begitu, tujuan penelitian ini adalah pengungkapan cerita rakyat melalui karakter tokoh-tokohnya efektif sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran sastra anak lintas kurikulum, yaitu dilintaskan ke mata pelajaran Pendidikan Agama, PPKn, dan IPS.

Folklor

Menurut Alwi (1994: 279) *folklor* ialah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan turun-temurun, tetapi tidak dibukukan; ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan.

Sementara itu, menurut Dananjaya (2002:2) *folklor* adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang terbesar dan diwariskan turun-temurun. Di antara kolektif bermacam-macam, ada

secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.

Folklor biasanya mempunyai bentuk yang berpola sebagaimana dalam cerita rakyat atau permainan rakyat pada umumnya. *Folklor* pada umumnya mempunyai kegunaan atau fungsi dalam kehidupan bersama suatu kolektif misalnya cerita rakyat sebagai alat pendidikan, hiburan, protes sosial, dan proyeksi suatu keinginan yang terpendam. Sebagai bentuk kebudayaan milik bersama (kolektif) *folklor* bersifat pralogis yaitu logika yang khusus dan kadang berbeda dengan logika umum.

Danandjaja (1984) mengemukakan bahwa *folklor* merupakan cara untuk mengabadikan apa yang dirasakan penting oleh sebuah masyarakat pada sesuatu masa yang tertentu, dan *lore* mencerminkan fikiran *folk* itu. Dalam konteks ini, *folk* akan berterusan menguji dan mempersoalkan *lore* yang ditanya untuk memastikan keserasian dan kesesuaian tradisi itu. Dalam arti lain, budaya yang bersifat dinamik tidak berubah melalui perubahan pikir dan jiwa masyarakatnya. Apabila masyarakat itu bertambah kritis dan rasional, semakin banyak unsur-unsur budaya yang akan dipersoalkan, diuji dan disesuaikan kepada konteks tempat dan masa. Ini semua dilakukan tanpa mencemari motif asal cerita tersebut.

Dundes (1965: 277) menyatakan ada beberapa fungsi *folklor* yaitu sebagai alat pendidikan di kalangan kaum muda, menawarkan perasaan solidaritas sebuah kelompok, memberikan cara-cara sanksi sosial untuk individu-individu yang berbuat melebihi yang lain (superior) atau mengecam individu-individu lain, berfungsi sebagai sarana protes sosial, menawarkan suatu pelarian dari

kenyataan; dan mengubah pekerjaan yang menjemukan menjadi menyenangkan seperti permainan.

Teori Fungsi

Teori Fungsi khususnya Fungsi Sastra menurut Wellek & Warren (1995: 24-25), dipelopori oleh Edgar Allan Poe dan Horace, seorang pujangga Romawi, didukung oleh Luxemburg (1991) dan Budi Darma (2004). Namun menurut Sudikan (2001:109), Fungsi Sastra khususnya Sastra Lisan dipelopori oleh para ahli folklor, di antaranya William R. Bascom (1965), Alan Dundes (1965), dan Ruth Finnegan (1977). Masing-masing memiliki pandangan berbeda, karena landasan filosofis dan daya analisis mereka juga berbeda.

Menurut Edgar Allan Poe (dalam Wellek & Warren, 1995:24-25), sastra berfungsi untuk: menghibur, dan sekaligus mengajarkan sesuatu. Darma (2004:4) menyebutnya sebagai: sastra hiburan atau pelarian (*escape literature*) dan sastra serius atau penafsiran (*interpretative literature*). Horace (dalam Wellek & Warren, 1995:25, 316) atau Horatio –Luxemburg (1987:16) menyebutnya demikian – menyimpulkan fungsi sastra, adalah: *dulce* dan *utile* (“indah” dan “berguna”, atau “main” dan “kerja”, atau “nilai terminal” dan “nilai instrumental”). Demikian pula Luxemburg (1991:21-22) berpendapat serupa, bahwa sastra dapat berfungsi memberikan: kesantiaian atau kesenangan dan manfaat tak langsung.

Pengertian Media Pembelajaran dan Apresiasi Sastra

Kata media berasal dari bahasa *Latin* medio. Dalam bahasa Latin, media

dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peranan media yang dipilih harus sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran apresiasi sastra adalah pembelajaran untuk memahami nilai kemanusiaan di dalam karya yang dapat dikaitkan dengan nilai kemanusiaan di dalam dunia nyata. Ada beberapa prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran apresiasi sastra. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- Pembelajaran sastra berfungsi untuk meningkatkan kepekaan rasa pada budaya bangsa.
- Pembelajaran sastra memberikan kepuasan batin dan pengayaan daya estetik melalui bahasa.

- Pembelajaran apresiasi sastra bukan pelajaran sejarah, aliran, dan teori sastra.

Tujuan untuk memperoleh pengalaman bersastra dimaksudkan agar siswa memperoleh pengalaman berapresiasi dan berekspresi sastra. Pengalaman tersebut dilakukan siswa dengan membaca hasil karya sastra, mendengarkan pembacaan karya sastra, menonton pementasan sastra. Jadi dalam hal ini siswa- siswa mampu berekspresi sastra melalui pengekspresian karya sastra. Kegiatan pengekspresian tersebut dapat dilakukan dengan cara: menulis (puisi, cerpen, dialog), berdeklamasi, mementaskan drama, dan lainnya. Selain itu juga bisa dilakukan dengan menulis surat kepada penulis hasil karya sastra tersebut. Hasil kreasi atau karya sastra dapat dipakai sebagai media dalam pembelajaran apresiasi sastra.

Pengajaran apresiasi sastra menuntut kreativitas seorang guru agar siswa dapat memahami dengan baik materi yang diajarkan. Beberapa media yang digunakan antara lain::

- a. Media pembelajaran Stick Wayang Orang (SWO). SWO mencoba memfasilitasi rana imajinasi dan apresiasi siswa terhadap olahhati, olahpikir, dan olahrasa. Lewat media pembelajaran tersebut siswa dapat menepis anggapan bahwa belajar menulis karya sastra, khususnya membuat naskah drama, adalah hal yang sangat berat, menjengkelkan, dan membosankan. Dengan media pembelajaran SWO, siswa dapat bermain dengan imajinasinya. Menafsirkan lewat simbol gambar secara bebas. Memberi batasan sendiri terhadap kreativitas bahasa dialog antartokoh. Merancang tema, amanat, penokohan, dan latar cerita. Tanpa sadar, SWO menjadi hidup

yang menceritakan kehidupan imajinasi siswa. Di sinilah, motivasi belajar siswa akan terlihat dengan sendirinya. Lebih penting lagi adalah kecerdasan linguistik verbal apresiasi sastra siswa akan terbangun dengan baik.

- b. Media Gambar Berseri. Gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antar gambar yang satu dengan gambar lainnya. dapat disimpulkan pengertian media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan (Aminuddin, 1993; Endaswara, Suwardi, 2003).

METODE

Dalam rangka mencapai tujuan, metode dalam penelitian ini dipergunakan strategi berpikir fenomenologis yang letur dan terbuka. Bentuk analisis secara induktif sebagai modal untuk memahami dan menyimpulkan fakta yang ada, mengikuti desain penelitian yang fleksibel sesuai konteks.. desain yang dimaksud tidak kaku sifatnya sehingga memberi peluang untuk menyesuaikan diri dengan konteks yang ada

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran sastra anak lintas kurikulum, cerita rakyat adalah salah satu media yang efektif diterapkan. Hal ini dapat dilihat pada alur yang mencerminkan karakter tokoh cerita *Si Dada Emas* , cerita rakyat dari

Sulawesi Selatan, karakter tokoh yang tampak antara lain:

- Raja memiliki karakter , berwibawah/tanggung jawab , hati tulus, kasih sayang, dan adil.

Gambaran karakter Raja terlihat bahwa sekalipun gadis miskin yang dinikahi, tetapi sang Raja begitu kasih sayang, sehingga apa yang diminta selalu dituruti. Bahkan untuk mencari daging rusa sang Raja sendiri berburu ke hutan. Di sisi lain, sang Raja menangis, karena selama ini tertipu oleh permaisurinya, selirnya terlantar di kolong jamban. Setelah itu ibu terlantar langsung dibebaskan serta dimandikan dengan bersih. Dia segera menemui anak-anaknya dan saling berpelukan, karena selama ini tidak pernah menjumpai dan baru kali ini mereka sama-sama tahu. Begitu juga sang Raja yang selama ini bersalah, dia juga ikut memeluk selir dan anak-anaknya.

- Inang pengasuh, memiliki karakter, kasih sayang dan bertanggung jawab. Inang pengasuh yang sangat mencintai anak-anak berdada emas itu menyuruh mereka agar ikut serta menyambung ayam. Dan berkata, “Hai cucuku, kesanalah kamu ikut menyambung ayam?” “Ayam apa yang harus saya bawa, sementara kami tidak punya ayam,” tanya sang cucu. Nenek berkata lagi, ”Nanti saya buat ayam agar ikut menyambung ayam”. Pertandingan berikutnya, si nenek membuat ayam siluman lagi, sambil mengatakan, bila nantinya kamu menang, maka janganlah minta emas, tetapi mintalah wanita yang sedang diikat kolong jamban, sementara dia sudah berlumut, karena sudah lama bertempat di bawah jamban tersebut, dan itulah benar-benar ibumu.

Pengawal dan Gadis miskin, memiliki karakter, setia dan jujur

Pada suatu kesempatan raja punya gagasan ingin mengumpulkan semua pengawalnya. ... Mendengar perintah raja itu semua pengawalnya melaksanakan dengan kesungguhan. Semuanya menyebar menuju ke kolong rumah penduduk... pengawal raja bergegas pulang menuju ke istana sambil bersenang hati, karena tercapai apa yang diperintahkan raja kepadanya. Setiba di istana pengawal itu langsung melaporkan kepada sang Raja.

Selanjutnya, gadis miskin pun memiliki karakter setia dan jujur. Hal ini dibuktikan dari perkataannya sama, sebelum dan sesudah dipanggil oleh raja. Perkataan yang dimaksud “Seumpama saya menjadi istri raja, maka saya akan melahirkan tiga anak yang berdada emas, seorang anak perempuan dan duanya laki-laki. Perkataan si gadis miskin itu benar-benar didengar pengawal raja”.

Permaisuri memiliki karakter, cemburu dan culas

Pada saat melahirkan, mata dan telinga si miskin ditutup, hal ini merupakan aturan dari kerajaan. Dengan rasa sedih si miskin tak bisa melihat, serta mendengarkan tangis dari anaknya, dan juga tidak bisa mengenalinya. Saat itu bertepatan ada pula anjing beranak tiga ekor, satu betina dan dua jantan. Ketiga anak anjing itu dimuat di baki lalu dibawa ke istana perlu ditukarkan dengan ketiga anak miskin tersebut. Sementara ketiga anak si miskin itu dibawa ke tempat yang jauh dari istana. Ibu si miskin yang baru saja melahirkan tadi ditaruh di kolong istana tepatnya di bawah jamban dalam keadaan terikat.... Raja menangis, karena selama ini tertipu oleh permaisurinya, Ternyata yang bohong adalah permaisuriku, untuk itu

dia segera memerintahkan kepada pengawalnya untuk menangkapnya lalu diikat dan ditaruh di kolong jamban, sebagai ganti selirku. Biar dia merasakan akibat perlakuan jahat itu.

PEMBAHASAN

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran tersebut, terdapat pada kelas rendah dan kelas tinggi, terkecuali mata pelajaran IPA dan IPS, khusus pada kelas tinggi. Adapun uraian KI dan KD dalam mata pelajaran tersebut adalah “Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru”. Kendati demikian, apabila cerita *Si Dada Emas*, dilintaskan ke kurikulum, terlihat dengan jelas bahwa cerita tersebut terkait dengan mata pelajaran Agama, PPKn, dan IPS.

Dunia anak-anak yang penuh dengan kegembiraan merupakan salah satu aspek penting untuk dipertimbangkan dalam memilih pembelajaran yang cocok diberikan kepada mereka. Karya sastra merupakan pembelajaran yang cocok untuk diberikan karena dengan membaca karya sastra hati bisa merasakan sesuatu yang menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu, karya sastra pun memberikan nilai-nilai dan pengetahuan lain yang belum pernah diketahui oleh anak-anak, seperti pengetahuan bagaimana sebaiknya mereka berinteraksi dengan sesama. Secara tidak langsung juga, karya sastra dapat dijadikan refleksi kehidupan anak-anak. Karena melalui karya sastra mereka dapat mencurahkan pengalaman hidup mereka dan pada akhirnya mereka dapat menemukan nilai-nilai yang terkandung dari pengalaman yang telah mereka tuangkan ke dalam karya sastra.

Bagi calon guru, guru dikelas rendah maupun di kelas tinggi, sangatlah penting mengetahui nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam karya sastra. Nilai-nilai yang dimaksudkan antar lain: memahami dunia, membentuk sikap positif yang meliputi: kesadaran akan harga diri (self-esteem), toleransi terhadap orang, keingintahuan tentang hidup, menyadari hubungan yang manusiawi.

Dengan demikian, cerita rakyat dapat dijadikan media pembelajaran sastra anak lintas kurikulum. Melalui karakter tokoh dalam cerita rakyat akan menambah apresiasi murid yang selanjutnya memberi kesenangan, kegembiraan, dan kenikmatan; mengembangkan imajinasi murid dan membantu mereka mempertimbangkan dan memikirkan alam, kehidupan, pengalaman atau gagasan dengan berbagai cara; memberikan pengalaman baru; mengembangkan wawasan kehidupan murid menjadi perilaku kemanusiaan; menyajikan dan memperkenalkan murid terhadap pengalaman universal; dan meneruskan warisan sastra.

SIMPULAN

Sebagai penutup dari uraian tersebut, seperti berikut ini.

1. Cerita rakyat sarat dengan pesan-pesan moral
2. Karakter tokoh dalam cerita rakyat terintegrasi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata Pelajaran Pendidikan Agama, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya Prakarya, Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan.
3. Pengetahuan Apresiasi Sastra, mutlak dipahami oleh calon guru, dan guru sekolah dasar sebagai

peletak dasar pembentukan karakter murid-murid, karena melalui karya sastra (cerita rakyat) murid mengenal karakter baik dan karakter tidak baik.

PUSTAKA

- Ahmad, Araby. 1983. *Sastra Lisan Aceh*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Alwi, Hasan. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Berger, Peter L. dan Thomas Luckmann. 1973. *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*. Penguin Books: London.
- Danandja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utami Grafiti.
- Darma, Budi. 2004. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Dundes, Alan (ED). 1965. *The Study of Folklore*. Engelwood Cliffs, N.J. Prentice-Hall, Inc.
- Endraswara, Suwardi. 200. *Metode Pengajaran Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Radhita Buana.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kompetensi Dasar, Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Koentjaraningrat. 2002. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Luxemburg, Jan van, Mieke Bal & Willem G. Weststeijn. 1991. *Tentang Sastra*. penerjemah: Akhdiati Ikram, Cetakan ke 2, Jakarta: Intermasa.
- Nahlatul Azhar. 2013. "Soal jawab Pembelajaran Sastra Lintas Kurikulum". 15 Maret 2014 dalam <http://nahlatulazhar-penuliscinta.blogspot.com/>
- Ratra, Nyoman Kutha. 2005. *Sastra dan Cultural Studies: Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Teeuw, A. 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Wellek, Rene and Austin Warren. 1985 *Theory of Literature*. London: Jonathan Cape