

Model Seni Pertunjukan Sastra Lokal dalam Pembelajaran: Upaya Menciptakan Industri Kreatif di Sumatera Selatan

Rita I.R., Zahra A, dan Rita H.
JPBS FKIP Universitas Sriwijaya

2

Abstrak

Makalah yang berbasis riset ini mengangkat cerita rakyat Sumatera Selatan dalam pembelajaran yang lebih kreatif dengan mengolaborasikan respons pembaca dan simbol visual untuk menciptakan suatu kreativitas seni pertunjukan sastra lokal yang secara nyata mampu mendukung industri kreatif dan perekonomian Indonesia meskipun baru berkontribusi 0,15%. Temuan-temuan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah: (1) berdasarkan hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata postes mahasiswa di prodi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal dalam mengembangkan apresiasi sastra mahasiswa dan mendukung industri kreatif di Sumatera Selatan; (2) Untuk mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi mahasiswa dalam mengapresiasi sastra lokal digunakan angket khusus yaitu LRQ yang terdiri atas aspek: *personal insight*, *non personal insight*, *insight combined*, *imagery vividness*, *empathy*, *leisure escape*, *concern with author*, dan *rejection of literary values*. Dari ke tujuh aspek, yang sangat mempengaruhi mahasiswa bahasa Inggris adalah empati (18%) dan prodi bahasa Indonesia adalah aspek *concern with author* (27,8%). Bila ditinjau dari keunggulan model pembelajaran ini, maka perlu diupayakan penyebarluasan penerapan model di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran sastra yang bersudut pandang estetis dengan berorientasi pada respons simbol visual dan respons pembaca dapat mengembangkan apresiasi sastra mahasiswa dengan cara mengeksplorasi nilai intrinsik sastra lokal. Dengan terciptanya model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal, diharapkan guru di seluruh jenjang pendidikan dapat menerapkan model ini dengan memanfaatkan cerita-cerita rakyat yang lain dan menciptakan seni-seni pertunjukan lainnya untuk memperkaya khasanah industri kreatif di Sumatera Selatan khususnya dan Indonesia umumnya.

Kata-kata kunci: seni pertunjukan, sastra lokal, industri kreatif

1. Pendahuluan

Pembelajaran sastra di sekolah terealisasi melalui apresiasi sastra, seperti: baca puisi, berdeklamasi dan bermain drama. Realisasi kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran tersebut berdiri sendiri-sendiri. Setelah membaca karya sastra, siswa menganalisis unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik dari karya sastra. Kegiatan membaca puisi dan berdeklamasi tidak diawali dengan kegiatan membaca karya sastra. Sementara itu, aktivitas drama dilakukan setelah siswa membaca naskah drama.

Manfaat pembelajaran sastra bagi siswa sudah sangat banyak dikemukakan para ahli sastra. Sayangnya, teori-teori yang membahas manfaat pembelajaran tersebut belum tersentuh sampai pada tataran praktis. Teori-teori tersebut masih bertengger dengan kokoh yang pada saatnya nanti perlu diimplementasikan. Untuk mencapai tataran praktis, teori-teori tersebut harus dieksplorasi dan dianalisis ke arah terciptanya pembelajaran sastra yang estetis, pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran sastra yang dapat mengembangkan ketiga aspek penting tersebut telah diteliti dan dikembangkan oleh Rudy (2001; 2005, dan 2008). Penelitian yang dilakukan Rudy (2008) terhadap guru-guru SMP di Palembang membuktikan bahwa aspek kognitif (penalaran kritis) dan afektif para guru meningkat setelah mengapresiasi sastra lokal dengan mengaplikasikan respons pembaca. Keempat hasil penelitian tersebut merupakan upaya inovatif menciptakan pembelajaran sastra yang lebih kreatif dan inovatif. Kreativitas yang tercipta lewat pembelajaran sastra tersebut masih terbatas pada lingkup mahasiswa program studi pendidikan bahasa Inggris Universitas Sriwijaya.

Hasil-hasil penelitian sastra yang mengolaborasikan respons pembaca dan simbol visual di atas dapat menghasilkan suatu industri kreatif melalui seni pertunjukan. Selama ini, wacana industri kreatif bidang seni dan sastra dibatasi pada drama, tarian, dan opera. Kenyataan ini didukung oleh sebuah studi pemetaan industri kreatif Indonesia versi Departemen Perdagangan RI berikut.

Seni Pertunjukan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

Bila hasil *mapping* tersebut dikaitkan dengan pendapat Purves, dkk. (1990:) tentang dimensi simbol visual, maka kreativitas dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan tablo dan sosiogram merupakan kegiatan

kreatif dalam seni pertunjukan.

Model yang dimaksud dalam penelitian ini model seni pertunjukan yang mengembangkan kemampuan olah pikir, rasa, dan karsa yang bermuara pada industri kreatif. Untuk kepentingan penelitian ini, model pembelajaran tersebut dirancang berdasarkan tiga tinjauan pokok yaitu: bahan, struktur, dan fungsinya.

Karya sastra dapat direspons secara nonverbal dan verbal. Secara nonverbal, penggunaan media noncetak (visual) merupakan upaya memperluas interpretasi respons pembaca dan pengetahuan yang diperoleh dari karya sastra. Hal ini sejalan dengan apa yang disarankan oleh Cole dan Keysser dalam Purves, dkk. (1990:85) berikut.

Using nonprint media represents an effort to extend and enrich interpretations and responses to the literature our students read, for in doing so we broaden the range of perspectives individual students may have of the knowledge they encounter in reading literature.

Dengan menggunakan simbol-simbol visual, pembaca akan lebih menikmati karya sastra. Purves dkk. (1990:88) membagi empat dimensi visual yang dapat digunakan untuk merespons karya sastra yakni: grafik, ilustrasi, film/video, dan seni pertunjukan. Setiap dimensi visual terdiri atas dimensi-dimensi lainnya seperti yang tampak dalam tabel berikut:

Grafik	Ilustrasi	Film/video	Seni Pertunjukan
Sosiogram	Poster	Cerita naskah	Tablo
Peta cerita	Gambar	Animasi	Menari
Grafik	Foto	Efek khusus	Pantomim
Diagram	Kolasi	Film	Musik
Kartun			
Kaligrafi			

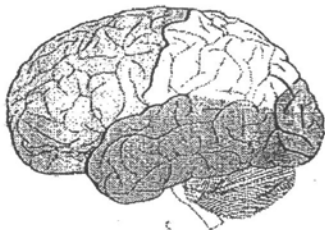
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan, tablo adalah pertunjukan gerak tanpa dialog yang diambil dari cuplikan adegan atau peristiwa dalam cerita yang diciptakan kembali oleh mahasiswa dengan menggunakan gerak tubuh atau ekspresi wajah. Mahasiswa dapat melakukan seni ini dalam kelompok dengan menentukan adegan atau peristiwa yang ingin mereka ciptakan. Mahasiswa lainnya menebak peran apa dari cuplikan peristiwa atau adegan yang sedang dimainkan oleh kelompok itu.

Selanjutnya, merespons karya sastra secara verbal telah lama dilakukan orang dengan beragam teknik dan metode. Strategi respons pembaca menjadi pilihan banyak orang untuk mengekspresikan perasaannya terhadap karya yang dibaca. Beach (1993:15) menyatakan bahwa strategi respons pembaca muncul sebagai reaksi terhadap pendekatan *New Criticism* yang sangat menonjolkan strukturalisme yang berorientasi pada teks. Kepopuleran respons pembaca sebagai pendekatan atau metode pengajaran sastra menurut Hong (1997) merupakan "a result of a reevaluation and reclaiming of sorts." Pada tahun 70-an dan 80-an, teori-teori membaca sastra yang alami menarik perhatian kaum akademisi karena memfokuskan diri pada peranan pembaca (*the role of the reader*) dan mereka mencoba menjawab pertanyaan seputar peran pembaca dan proses membaca karya sastra (<http://eduweb.nie.edu.sg/REACTOId/1997/1/6.html>). Strategi ini muncul karena ketidakpuasan orang dalam mengapresiasi karya sastra dengan menerapkan pendekatan strukturalisme. Meskipun demikian, eksistensi pendekatan ini masih sangat dibutuhkan dalam strategi respons pembaca. Dengan kata lain, pendekatan strukturalisme merupakan bagian dari respons pembaca yang tercakup dalam strategi merinci (*describing*).

Menurut Beach dan Marshall (1991:28) strategi respons pembaca terdiri atas tujuh strategi yaitu: **Menyertakan** (*engaging*); **Merinci** (*describing*); **Memahami** (*conceiving*); **Menerangkan** (*explaining*); **Menghubungkan** (*connecting*); **Menafsirkan** (*interpreting*); dan **Menilai** (*judging*).

Membaca teks sastra agak berbeda dengan membaca karya non sastra. Pelibatan diri pembaca pada sastra dimulai dengan keterlibatan pembaca, imajinasi, dan respons-respons emosional pada teks sastra. Miall & Kuiken (2002) merinci tujuh faktor orientasi pembaca terhadap teks sastra yaitu: *Insight; Empathy; Imagery Vividness; Leisure Escape; Concern with author; Story-Driven Reading; and Rejection of Literary Values.*

Dalam konteks seni dan sastra, kreativitas tidak dapat dipisahkan dari intelegensi. Berikut ini adalah gambar otak dimana posisi kreativitas.



Bagian otak yang berwarna biru (bagian kiri) adalah tempat kreativitas menjalankan perannya.

Bila kita telaah rantai produksi yang terjadi pada industri kreatif, dengan mudah terlihat bahwa pada dasarnya ada dua tahap utama. Pertama adalah menghasilkan kreativitas yaitu kemampuan seseorang atau kelompok untuk berimajinasi tentang sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain (dalam bentuk suatu rancangan atau konsep) dan yang kedua adalah mewujudkan nya dalam suatu produk atau kegiatan. Bagian kedua ini pada umumnya menjadi bagian dari kegiatan suatu industri tertentu.

Berdasarkan paparan di atas, menurut studi *mapping* tentang industri kreatif Indonesia yang dilakukan oleh Departemen Perdagangan RI bahwa industri kreatif merupakan pilar utama dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif yang memberikan dampak yang positif bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, penelitian dan pengembangan terhadap pembelajaran apresiasi sastra yang kreatif dan inovatif perlu dilakukan pada program studi pendidikan bahasa Inggris dan Indonesia untuk kemudian menjadi suatu kegiatan kreatif yang mendukung industri kreatif yang sedang digalakkan di Indonesia. Penciptaan industri kreatif akan dilaksanakan pada kedua prodi tersebut. Perlakuan model pembelajaran dilaksanakan khusus pada mahasiswa prodi Bahasa Indonesia karena mereka belum pernah bersentuhan dengan model kolaborasi tersebut. Tujuannya adalah membekali mahasiswa menggunakan paradigma baru pembelajaran apresiasi sastra Indonesia yang mampu menajamkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor ketika mereka menjadi pendidik di masa mendatang. Sementara itu, hasil pengembangan penelitian ini akan diaplikasikan ke beberapa sekolah di kabupaten/kota wilayah Sumatera Selatan dan disosialisasikan pada beberapa dosen Universitas Islam Negeri Malang dan guru-guru jenjang SD hingga SMA.

Masalah pokok penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: a) Apakah model seni pertunjukan dalam pembelajaran sastra dapat menciptakan industri kreatif? b) Bagaimana langkah-langkah PBM yang menerapkan model seni pertunjukan dalam pembelajaran sastra?

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan dan menganalisis model seni pertunjukan dalam pembelajaran sastra dengan cara mengapresiasi karya sastra untuk menciptakan industri kreatif. Sementara itu, tujuan penelitian ini secara spesifik adalah menganalisis dan menjelaskan: 1) keefektifan model seni pertunjukan dalam pembelajaran sastra untuk menciptakan industri kreatif, 2) penyusunan model seni pertunjukan dalam pembelajaran sastra, 3) proses pembelajaran sastra yang menghasilkan pertunjukan seni sebagai industri kreatif, dan 4) penerapan model di tiga sekolah kabupaten/kota Sumatera Selatan.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bersifat teoretis dan praktis dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran bahasa pada umumnya dan pembelajaran sastra khususnya berupa model seni pertunjukan yang mampu menciptakan industri kreatif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RD)* dari Gall, Gall, dan Borg (2003), namun, tidak sepenuhnya menggunakan R & D karena aplikasi respons pembaca dan simbol visual sudah diteliti/kembangkan pada penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini yang menjadi fokusnya adalah seni pertunjukan untuk industri kreatif, lebih banyak mengembangkan seni pertunjukannya. Penelitian yang bernuansa kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimen ini sangat cocok digunakan di bidang pengetahuan sosial. Menurut Hatch dan Farhady (1982:23) peneliti bidang sosial dihadapkan pada berbagai tingkah-laku manusia, pembelajaran bahasa, dan perilaku bahasa sehingga tidak tepat bila menggunakan rancangan eksperimen murni.

Desain penelitian ini adalah *the Matching Only Pretest-Posttest Control Group (MOPPCG)* sebagaimana yang digambarkan oleh Fraenkel dan Wallen (1993:243) dalam diagram berikut.

Diagram 3: Desain Penelitian

<i>Treatment Group</i>	0	M	XA	0
<i>Control Group</i>	0	M	XB	0

- M = *Matching Subjects* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 0 = Pengukuran awal (pretes) dan akhir (postes)
- XA = Perlakuan pembelajaran di kelas eksperimen
- XB = Perlakuan pembelajaran di kelas kontrol

Pengambilan sampel dalam penelitian ini relevan dengan teknik rancangan kuasi-eksperimen (*matching design*) yaitu sampel bertujuan (*purposive sampling*). Pertimbangan logis yang diambil penulis ketika memilih sampel jenis ini sebagaimana dinyatakan oleh Fraenkel dan Wallen (1993:75) berikut.

On occasion, based on previous knowledge of a population and the specific purpose of the research, investigators use personal judgement to select a sample. Researchers assume they can use their knowledge of the population to judge whether or not a particular sample will be representative.

Sampel penelitian ini adalah 39 orang, mahasiswa semester V periode 2009/2010.

Penelitian ini dilaksanakan di Prodi Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Aplikasi dari model yang dikembangkan lewat penelitian ini dilaksanakan di beberapa sekolah di kabupaten/kota provinsi Sumatera Selatan (Sekayu, Prabumulih, dan Kayu Agung). Model seni pertunjukan sastra lokal dalam pembelajaran ini disosialisasikan di Batu Malang Jawa Timur mengingat wilayah tersebut kaya akan khasanah sastra daerah yang patut diangkat lewat seni pertunjukan yang mendukung industri kreatif, untuk melihat perbedaan karakter sastra lokal dengan yang telah dikembangkan di Sumatera Selatan, dan untuk mengenalkan model seni pertunjukan sastra lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan Inggris dengan nuansa estetik yang sangat tinggi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah; tes, kuesioner, model mengajar, dan penerapan model.

Tes digunakan untuk menjangkau data atau informasi tentang hasil belajar pembelajaran sastra dengan model seni pertunjukan untuk menciptakan industri kreatif. Tes itu kemudian digunakan untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa merespons sastra lokal dan kemampuan akhir setelah proses belajar mengajar berakhir. Aspek-aspek yang diukur dalam tes tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara tertulis dan peragaan atau pertunjukan.

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang model seni pertunjukan untuk menciptakan dari mahasiswa yang menjadi sampel penelitian. Kuesioner yang digunakan adalah *Literary Response Questionnaire* (LRQ) yang dirancang oleh Miall and Kuiken (2002). LRQ terdiri atas 68 butir soal dalam bentuk skala Likert. Kuesioner lainnya dirancang untuk mengidentifikasi pendapat mahasiswa tentang model pembelajaran yang telah dilaksanakan (data terlampir).

Instrumen lain yang digunakan adalah model pembelajaran. Model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal divalidasi oleh pakar pembelajaran sastra yaitu Prof. Dr. Yoyo Mulyana, M.Pd. dari Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun bentuk kegiatan yang dapat dilakukan menurut validator tersebut ialah Sanggar Sastra sebagai penerapan tindak teoretik ke tindak implementatif, yaitu sastra yang meningkat menjadi seni pertunjukan. Buku yang dapat diacu ialah *Performance Studies: An Introduction* karangan Richard Schechner, 2002: Rotledge. Tahap tindakan ini harus dilaksanakan agar sastra dapat turut berperan mendukung industri kreatif. Dengan demikian, skenario proses pembelajaran ini mengalami perbaikan dalam hal memulai pembelajaran dari respons pembaca diikuti dengan respons simbol visual, penambahan indikator-indikator utama yang penting setelah membaca kembali teori respons pembaca dan simbol visual, serta pengurangan atau pengefisienan waktu dengan cara menggabungkan beberapa respons yang dianggap tidak sulit dalam satu pertemuan.

Cerita rakyat yang diberikan kepada mahasiswa bahasa Inggris dalam rangka mengembangkan model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal terdiri atas: (1) *The Legend of Kemaro Island*, (2) *The Legend of Bidar Race*, (3) *The Bitter Tongue*, (4) *The Legend of Nopumbolu* (berbahasa Indonesia), (5) *White Hair Princess*, (6) *The legend of Palm Tree* and (7) *Putri Pinang Masak*.

4. Teknik Analisis Data

Nilai tes dianalisis dengan menggunakan SPSS Version 15. Uji-t dilakukan juga untuk menganalisis hasil tes mahasiswa.

Tabel 2: Pedoman Analisis Hasil Belajar Mahasiswa

No	Komponen yang dinilai	Indikator	Rambu-rambu Analisis Pengembangan Pendidikan Olah Pikir, Rasa, dan Karsa dan Penciptaan Industri Kreatif
1	Pengembangan Pendidikan Olah Pikir (Kognitif)	Merinci Memahami Menerangkan Menafsirkan	Penjelasan tentang informasi yang terkandung dalam cerita, bergerak dari pelabelan dan penamaan tentang tokoh, latar, alur, tema, sudut pandang dan gaya cerita dengan pernyataan yang sederhana ke dalam urutan yang kronologis Pemaknaan terhadap perilaku tokoh Penjelasan tentang tindakan tokoh yang menyebabkan sebab-akibat Penggernalisasian terhadap isi cerita dengan cara menentukan makna-makna simbolik dan kata/frase yang dianggap penting serta alasan terhadap pemilihan kata/frase tersebut.
2	Pendidikan Olah Rasa (Afektif)	Menyertakan Menghubungkan Menilai	a. Peleburan diri ke dalam cerita b. Pembayangan terhadap apa yang terjadi c. Permainan perasaan terhadap apa yang dirasakan dan dipikirkan tokoh cerita 1. Penjelasan tentang pengaruh cerita terhadap pengalaman pribadi, pengalaman orang, buku cerita lain yang pernah dibaca dan film yang pernah ditonton yang mirip dengan cerita tersebut, kehidupan sosial, budaya, dan religi. 2. Perbandingan terhadap apa yang dilakukan oleh tokoh cerita dengan pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, cerita lain dan film yang mirip dengan pengalaman tokoh cerita, kehidupan sosial, budaya, dan religi. Pernyataan tentang nilai-nilai yang jelas dan jujur serta pernyataan yang diungkapkan untuk menyenangkan orang lain atau sesuai pendirian siswa. Pemberian pendapat mengenai cerita/ alur cerita dan penggalian nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat.
3	Pendidikan Olah Karsa (Psikomotor)	Sosiogram Tablo	Upaya menerjemahkan cerita ke dalam bentuk sosiogram untuk memahami hubungan-hubungan antar-tokoh dalam rangka mempertinggi interpretasi. Upaya kreatif seni pertunjukan dengan berfokus pada satu bagian dari cerita yang dipilih sekelompok mahasiswa dan mahasiswa lainnya menebak dan mendiskusikan isi tablo yang sedang diperagakan.
4	Penciptaan	Skenario	Merujuk pada analisis pendidikan olah pikir, rasa, dan

Data dari Kuesioner Respons Sastra (*Literary Response Questionnaire*) dianalisis dengan menggunakan *Cronbach's Alpha Coefficients* sedangkan Kuesioner Respons Pembaca dianalisis berdasarkan persentase analisis dan deskriptif.

5. Penerapan Model

Untuk mengidentifikasi keefektifan model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal, diseleksi tiga sekolah menengah atas di tiga kabupaten yang berbeda yaitu Kayuagung, Prabumulih, dan Sekayu. Siswa SMA Negeri Kayuagung mengapresiasi cerita rakyat setempat berjudul *Puteri Berambut Putih*, siswa SMA Prabumulih merespons cerita rakyat berbahasa Prabumulih *Sangkridesan*, sedangkan siswa SMA Negeri Sekayu mengapresiasi cerita rakyat *Legenda Bujang Tua Mancing Dapat Putri*. Penerapan model ini diberikan kepada sampel guru di Sumatera Selatan dengan mengangkat cerita rakyat *Cindelaras*. Model ini diterapkan juga pada mahasiswa ekstensi semester lima dengan mengapresiasi cerita rakyat yaitu *Putri Pinang Masak*, *The Bitter Tongue*, *The Legend of Kemaro Island*, dan *The Legend of Palm Tree*, sedangkan *Legenda Perlombaan Bidar* diapresiasi dan diperagakan oleh prodi bahasa Indonesia. Terakhir, seorang mahasiswa Pascasarjana Universitas Sriwijaya dibawah bimbingan peneliti sedang melakukan penelitian dengan menggunakan model pertunjukan sastra lokal ini di SMA Negeri 1 Lahat untuk mengangkat seni pertunjukan "Betembang."

6. Sosialisasi Model

Model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal ini telah disosialisasikan di berbagai kegiatan akademis. Pertama, peneliti secara konseptual mengenalkan model pembelajaran apresiasi sastra untuk mendukung industri kreatif di seminar nasional dan rapat tahunan (SEMIRATA) wilayah barat bidang bahasa di Palembang Juli 2009. Selanjutnya, dihadapan guru-guru sekolah dasar di kabupaten OKU Timur (di kota Martapura) November 2009, peneliti menjelaskan model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal yang dikaitkan dengan karya sastra daerah setempat. Pada tanggal 8 Desember 2009, ketua peneliti dan anggota tim melakukan sosialisasi model kepada berbagai kalangan akademisi sekolah dasar hingga perguruan tinggi di Batu kota Malang Jawa Timur. Karya sastra yang diapresiasi guru adalah *Cindelaras* (cerita rakyat Jawa Timur). Dengan memberikan contoh cerita rakyat setempat, peneliti berharap sosialisasi tersebut dapat membuahkan hasil. Awalnya, kerja sama institusional akan dilaksanakan di Sulawesi Utara, namun karena berbagai alasan teknis dan kesulitan melakukan hubungan langsung ke Universitas Negeri Manado, maka peneliti memutuskan untuk melakukannya dengan Universitas Islam Negeri Malang dan beberapa sekolah di kota Malang. Sosialisasi berikutnya dilakukan pada guru-guru sekabupaten OKI di kota Kayuagung. Terakhir, penelitian yang menghasilkan model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal dan seni pertunjukan untuk mendukung industri kreatif diseminarkan dan dipertontonkan kepada dosen prodi bahasa Inggris dan Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya, dosen-dosen universitas swasta yang berada di kota Palembang dan beberapa kabupaten kota di Sumsel, guru-guru SD, SMP, dan SMA di kota Palembang.

7. Hasil Penelitian

Bagian ini membahas: (1) skenario model seni pertunjukan sastra lokal pendukung industri kreatif, (2) hasil pretes, postes, dan hasil kuesioner, dan (3) skenario seni pertunjukan cerita rakyat *Asal Usul Lomba Bidar*.

7.1 Skenario Model Seni Pertunjukan Sastra Lokal dalam Pembelajaran Sastra

Embrio dari model ini awalnya dirancang pada penelitian terdahulu yaitu model respons verbal dan non verbal dalam pembelajaran sastra untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa SD (Rudy, 2005). Model ini kemudian dikembangkan melalui penelitian pengembangan untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis serta apresiasi sastra antara kelompok mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis respons pembaca dan simbol visual dengan kelompok yang diajarkan dengan model konvensional (Rudy, 2008).

Tabel 5: Matrik Skenario Pembelajaran

STRATEGI	TA-HAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN	
		DOSEN	MAHASISWA
Konsep Formasi	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pendekatan strukturalisme sebagai bentuk apresiasi sastra terdahulu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimak informasi dan melakukan tanya jawab dengan dosen
	2	<ul style="list-style-type: none"> (a) Mengenalkan respons pembaca sebagai paradigma baru dalam apresiasi sastra (b) Menyontohkan masing masing respons (c) Meminta setiap mhs mencari cerpen di internet dan membacanya di rumah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimak informasi baru ▪ Merespons contoh atau ilustrasi dari dosen ▪ Mencatat tugas dari dosen

Interpretasi Data	3	<ul style="list-style-type: none"> Meminta mhs merinci informasi tentang tokoh cerita, latar cerita, alur cerita, sudut pandang, tema cerita, dan gaya cerita dengan cara memberi pendapat dan menilainya. 	<ul style="list-style-type: none"> Merinci informasi tentang tokoh cerita, latar cerita, alur cerita, sudut pandang, tema cerita, dan gaya cerita dengan cara memberi pendapat dan menilainya. 	
	4	<ol style="list-style-type: none"> Memandu mhs melakukan respons "menerangkan" dan "memahami" pada cerita yang telah dibacanya. Memeriksa dan mengomentari respons mhs. 	<ul style="list-style-type: none"> Merespons secara tertulis dengan cara menerangkan perilaku tokoh cerita dan mengungkapkan setuju atau tidak terhadap perilaku sang tokoh. Merevisi respons mereka dengan cara mengeksplorasinya. 	
	5 B	<ul style="list-style-type: none"> Meminta mhs menghubungkan cerita dengan pengalaman pribadi, cerita lain yang pernah dibaca, film yg pernah ditonton, kehidupan sosial, budaya, dan religi. 	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan cerita dengan pengalaman pribadi, cerita lain yang pernah dibaca dan film yg pernah ditonton, kehidupan sosial, budaya, dan religi. 	
	6	<ol style="list-style-type: none"> Meminta mhs menyertakan perasaan, pikiran, dan imajinasi 	<ul style="list-style-type: none"> Menyertakan perasaan, pikiran dan imajinasi 	
	7	<ul style="list-style-type: none"> Meminta mhs menafsirkan data dengan cara mengungkapkan tema dan mengidentifikasi kata yg penting. Meminta mahasiswa menilai cerita, alur, dan penulisnya 	<ul style="list-style-type: none"> Menafsirkan data dengan cara mengungkapkan tema dan mengidentifikasi kata yg penting. Menilai data dengan cara memberikan pendapat tentang cerita, alur atau penulis 	
	8	<ol style="list-style-type: none"> Mereviu dan merefleksi seluruh respons pembaca 	<ol style="list-style-type: none"> Memeriksa respons yang dianggap belum sempurna 	
	9	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan dimensi simbol visual Meminta mhs merespons cerita yang dibaca secara non verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Menerima informasi tentang simbol-simbol visual Membuat sosiogram, gambar, dan memperagakan tablo 	
	10	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan kolaborasi dua respons simbol visual sebagai satu seni pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kolaborasi respons dalam kelompok 	
	Aplikasi Prinsip	11	<ol style="list-style-type: none"> Memandu mhs menyusun satu seni pertunjukan 	<ol style="list-style-type: none"> Berkreasi menciptakan satu rangkaian seni pertunjukan yang diangkat dari cerita rakyat Sumatera Selatan
		12	<ol style="list-style-type: none"> Meminta mhs diskusi tablo yang telah diciptakan 	<ol style="list-style-type: none"> Memeragakan tablo yang telah diciptakan
13		<ol style="list-style-type: none"> Meminta mhs menciptakan kreativitas seni pertunjukan 	<ol style="list-style-type: none"> Mengolaborasikan tablo dan sosiogram 	

Berdasarkan matrik model pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran apresiasi sastra, di samping berubah dari pengenalan respons simbol visual menjadi pengenalan respons pembaca terlebih dahulu dengan argumen yang kuat yaitu aspek kognitif dan afektif harus dikembangkan lebih dahulu sebelum aspek psikomotor, mengalami pengembangan dalam beberapa aspek. Pada respons “merinci”, mahasiswa tidak hanya merinci unsur-unsur intrinsik, tetapi juga memberikan pendapat dan argumentasi tentang unsur-unsur intrinsik tersebut. Sementara itu, respons “menghubungkan” setelah teori respons pembaca ditelaah lebih dalam, dosen menambahkan indikator lainnya seperti kehidupan sosial, budaya, dan religi. Sedangkan respons simbol visual menambah satu kegiatan yang dapat mempertajam aspek psikomotor yaitu dengan memperagakan tablo (sama seperti foto tapi diperagakan oleh mahasiswa tanpa gerak dan dialog). Sayangnya, pada tahap ini pengembangan aspek psikomotor belum dapat dilaksanakan karena mahasiswa membaca cerpen yang berbeda-beda. Dengan demikian, skenario proses pembelajaran ini mengalami perbaikan dalam hal memulai pembelajaran dari respons pembaca diikuti dengan respons simbol visual, penambahan indikator-indikator utama yang penting setelah membaca kembali teori respons pembaca dan simbol visual, serta pengurangan atau pengefisienan waktu dengan cara menggabungkan beberapa respons yang dianggap tidak sulit dalam satu pertemuan. Di akhir pembelajaran, ada penambahan aktivitas motorik mahasiswa dengan cara mengolaborasikan simbol visual tablo dan sosiogram untuk menciptakan sebuah tampilan seni pertunjukan yang kreatif.

7.2 Hasil Pretes dan Postes

Untuk mahasiswa jurusan Bahasa Indonesia, nilai mahasiswa dianalisis dengan menggunakan *paired sample t-test* untuk membandingkan nilai mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan nilai mereka. Selain itu, mahasiswa juga diberikan kuesioner yaitu Angket Respons Kesusastraan (*Literary Response Questionnaire=LRQ*) untuk mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi mahasiswa dalam pembelajaran sastra lokal. Hasil LRQ ini dianalisis dengan menggunakan analisis faktor, regresi, dan analisis korelasi.

Hal yang sama juga dilakukan terhadap mahasiswa jurusan Bahasa Inggris. Sehubungan dengan adanya kelompok kontrol dan eksperimen di prodi Bahasa Inggris, maka selain nilai siswa dianalisa dengan menggunakan *paired sample t-test*, *independent sample t-test* juga digunakan untuk membandingkan skor akhir mahasiswa di kelompok eksperimen dan kontrol.

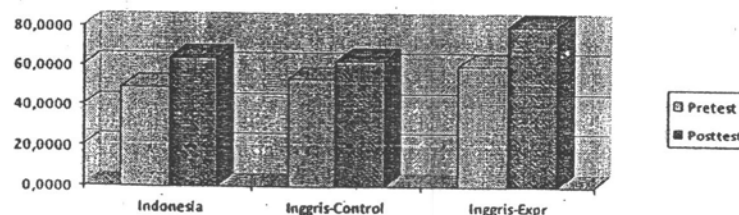
Nilai tes akhir merefleksikan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mahasiswa prodi bahasa Indonesia, nilai rata-rata pretes adalah 49,3750 dan nilai postes sebesar 63,5417. Artinya, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,16667. Selain itu, hasil uji-t juga menunjukkan bahwa *t-obtained* sebesar 12,291 dengan signifikansi sebesar ,000. Hasil dari *paired sample t-test* di prodi bahasa Indonesia ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan setelah mahasiswa menggunakan model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal dalam mengembangkan aspek kognitif, kognitif, dan psikomotor.

Sementara itu, untuk mahasiswa prodi bahasa Inggris, nilai pretes dikelas eksperimen adalah 59,7368 dan nilai postes sebesar 79,8684 atau mengalami peningkatan sebesar 20,13158. Dengan nilai *t-obtained* sebesar 25,529 dan signifikan $p = ,000$.

Untuk mahasiswa prodi Bahasa Inggris dikelas kontrol, nilai rata-rata pretes sebesar 53,1579 dan nilai rata-rata postes sebesar 62,5000 atau mengalami peningkatan sebesar 9,34211. Nilai *t-obtained* yang didapat dikelas kontrol sebesar 8,457 dan signifikansi $p = ,000$.

Jika dibandingkan nilai rata-rata postes dikelas kontrol dan eksperimen untuk mahasiswa prodi Bahasa Inggris, maka hasil *independent sample t-test* yang didapat adalah perbedaan sebesar 17,16572. Dari hasil uji-t ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata postes mahasiswa di prodi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti model pembelajaran seni pertunjukan sastra lokal dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mendukung industri kreatif di Sumatra Selatan. Diagram dibawah ini menunjukkan hasil postes yang didapat mahasiswa.

Diagram 4.1
Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest & Posttest



7.3 Aspek yang Mempengaruhi Mahasiswa dalam Pembelajaran Sastra Lokal

Dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan Literary Response Questionnaire (LRQ) untuk mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi mahasiswa dalam mengapresiasi sastra lokal. Aspek-aspek tersebut adalah *personal insight*, *non personal insight*, *insight combined*, *imagery vividness*, *empathy*, *leisure escape*, *concern with author*, dan *rejection of literary values*.

Berhubung terdapat 9 aspek yang dihubungkan dengan nilai postes, analisis faktor digunakan untuk mengetahui aspek-aspek yang berkontribusi secara signifikan terhadap nilai mahasiswa. Setelah itu, hasil yang didapat dianalisis lebih jauh dengan menggunakan *regression* dan *correlation analysis*. Hasil analisis mahasiswa prodi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6: Hasil Factor Analysis Mahasiswa

	B. Indonesia		Bahasa Inggris	
	1 st Result	2 nd Result	1 st Result	2 nd Result
KMO-MSA	.462	.641	.616	.759
Sig.	.000	.000	.000	.000
Personal Insight	.453	-	.538	.670
Non Personal Insight	.401	-	.480	-
Insight Combined	.473	-	.555	.675
Imagery Vividness	.348	-	.848	.855
Empathy	.395	-	.684	.811
Leisure Escape	.527	.597	.785	.834
Concern with Author	.610	.667	.763	.755
Story Driven Reading	.587	.686	.794	.822
Rejection Lit. Values	.389	-	.255	-

Dari tabel di atas, diketahui bahwa aspek yang memberikan kontribusi yang signifikan terhadap nilai postes mahasiswa prodi bahasa Indonesia adalah *Leisure escape*, *concern with author*, dan *story driven reading* karena ketiga aspek tersebut mempunyai nilai lebih dari 0,500 pada hasil *factor analysis* pertama sehingga hanya ketiga aspek ini saja yang akan dianalisis lebih lanjut.

Dari hasil *factor analysis* kedua, terjadi peningkatan nilai KMO-MSA dari 0,462 menjadi 0,641 dengan signifikansi 0,000, *leisure escape* meningkat dari 0,527 menjadi 0,597, *concern with author* dari 0,610 menjadi 0,667, dan *story driven reading* dari 0,587 menjadi 0,686. Untuk mahasiswa prodi Bahasa Inggris hanya *non personal insight* dan *rejection literary values* yang mempunyai hasil kurang dari 0,500 sehingga hanya kedua aspek ini saja yang tidak dianalisis lebih jauh lagi.

Dari hasil *factor analysis* kedua bagi mahasiswa prodi bahasa Inggris, nilai KMO-MSA berubah dari 0,616 ke 0,759 dengan signifikansi .000. Peningkatan hasil yang didapat dari aspek *personal insight* dari 0,538 ke 0,670, *insight combined* dari 0,555 menjadi 0,675, *imagery vividness* dari 0,848 ke 0,855, *empathy* dari .684 menjadi .811, *leisure escape* berubah dari .785 menjadi .834, *concern with author* dari 0,763 ke 0,755, dan *story driven reading* berubah dari 0,794 menjadi 0,822.

Setelah mendapatkan aspek yang mempengaruhi mahasiswa dalam mengapresiasi karya sastra, aspek-aspek yang signifikan ini dianalisis lebih jauh lagi dengan menggunakan *regression* dan *correlation analysis*. Pada prodi Bahasa Indonesia didapat nilai R Square 0,148 atau 14,8% dari ketiga aspek yang dianalisis memiliki pengaruh terhadap apresiasi sastra mahasiswa dan 85,2% dari apresiasi mahasiswa dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk mahasiswa prodi Bahasa Inggris, nilai R Square yang didapat adalah 0,082 atau hanya 8,2% dari tujuh aspek LRQ yang mempengaruhi siswa dalam mengapresiasi sastra. Artinya, 9,8% dari apresiasi siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil dari *Regression analysis* kedua jurusan ini dapat dilihat melalui *standardized coefficients beta* seperti yang tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 7: Regression Analysis of LRQ di Jurusan Bahasa Indonesia & Bahasa Inggris

	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
<i>Personal Insight</i>	-	.168
<i>Insight Combined</i>	-	-.009
<i>Imagery Vividness</i>	-	-.008
<i>Empathy</i>	-	.180
<i>Leisure Escape</i>	.148	.003
<i>Concern with Author</i>	.278	.017
<i>Story Driven Reading</i>	-.003	-.096

Untuk prodi Bahasa Indonesia, pengaruh dari leisure escape sebesar 14,8%, concern with author 27,8%, dan story driven reading sebesar 0,3%. Sementara untuk mahasiswa di prodi Bahasa Inggris pengaruh personal insight sebesar 16,8%, insight combined 0,9%, imagery vividness 0,8%, empathy 18%, leisure escape 0,3%, concern with author 1,7%, dan story driven reading 9,6%. Dengan kata lain, aspek yang paling berpengaruh terhadap mahasiswa prodi bahasa Indonesia adalah concern with author sebesar 27,8% dan bagi mahasiswa prodi bahasa Inggris adalah empathy sebesar 18%. Diagram dibawah ini menggambarkan besarnya pengaruh dari ketiga aspek LRQ bagi mahasiswa prodi bahasa Indonesia.

Diagram 4.2
Pengaruh Aspek LRQ di Prodi Bahasa Indonesia

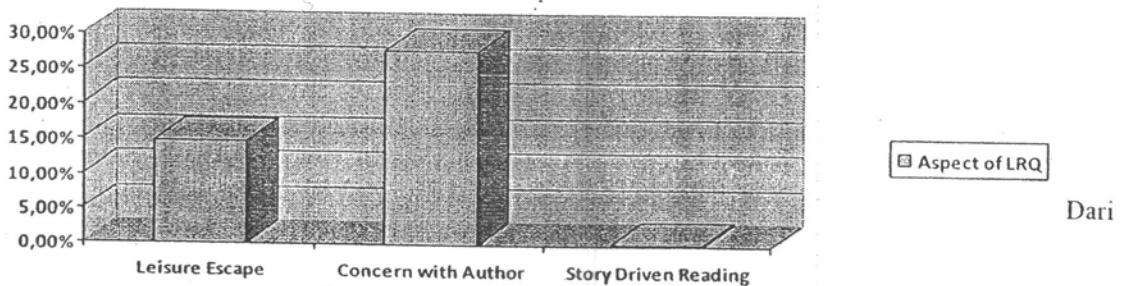


diagram di atas dapat dilihat bahwa aspek yang paling mempengaruhi mahasiswa dalam mengapresiasi karya sastra dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor adalah concern with author. Artinya, pengarang yang menulis karya sastra merupakan aspek yang terpenting yang mempengaruhi mahasiswa. Lebih jauh lagi, aspek ini mencerminkan ketertarikan pembaca terhadap perspektif, tema, dan style pengarang termasuk juga latar belakang pengarang yang mempengaruhi karya sastranya.

Sebaliknya, diagram 3 berikut ini menggambarkan aspek yang mempengaruhi mahasiswa jurusan Bahasa Inggris dalam mengapresiasi karya sastra.

Diagram 3
Pengaruh Aspek LRQ di Prodi Bahasa Inggris



Dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa Empathy merupakan aspek yang paling mempengaruhi mahasiswa prodi bahasa Inggris dalam mengapresiasi karya sastra untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

untuk mendukung industri kreatif di Sumatera Selatan. Mahasiswa di prodi bahasa Inggris dipengaruhi oleh identifikasi karakter fiksi yang ada dalam karya sastra, dengan kata lain, mahasiswa cenderung berimajinasi tentang keberadaan karakter dalam suatu cerita yang membuatnya seolah olah nyata. Mahasiswa prodi bahasa Indonesia dipengaruhi oleh *concern with author* sebagai aspek yang paling dominan dalam mengapresiasi karya sastra. Mahasiswa prodi bahasa Inggris dipengaruhi oleh aspek *empathy*. Hal ini sejalan dengan apa yang telah dikemukakan oleh Miall dan Kulken (2002) bahwa dalam membaca teks sastra, tujuh faktor sangat mempengaruhi respons pembaca dimana dominasi aspek yang mempengaruhi mahasiswa adalah empati yang dipengaruhi oleh pengimajinasian mahasiswa terhadap aspek tokoh cerita.

7.4 Respons Mahasiswa terhadap Model Seni Pertunjukan Sastra Lokal

Kesulitan dan kelemahan model respons pembaca menurut 10 mahasiswa (25,6%) adalah waktu yang dibutuhkan untuk mengapresiasi cerita dengan menggunakan tujuh respons pembaca. Berarti 74,4% mahasiswa tidak mengeluhkan waktu sebagai kelemahan respons pembaca.

Kekuatan dan keunggulan model pembelajaran ini ditanggapi bahwa 39 mahasiswa (100%) menyambut baik kehadiran strategi respons pembaca dalam pembelajaran apresiasi sastra Inggris. Kekuatan dan keunggulan model pembelajaran ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: 66% menyatakan bahwa respons pembaca sangat bermanfaat, 75% menyatakan sangat menolong, dan 90% berpendapat bahwa respons pembaca membuang kebosanan dalam mengapresiasi karya sastra.

Berdasarkan pendapat mahasiswa tentang keunggulan respons pembaca dapat disimpulkan bahwa respons yang digunakan sebagai paradigma baru apresiasi karya sastra tersebut sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan penalaran, menajamkan emosional, dan memberikan warna baru dalam dunia apresiasi sastra, disusunlah skenario (terlampir)

Skenario model seni pertunjukan sastra lokal tersebut diciptakan berdasarkan teori, model pembelajaran, dan teknik apresiasi karya sastra yang didominasi oleh peran pembaca. Berdasarkan skenario pembelajaran itu, mahasiswa di kelas eksperimen dapat menjadikannya model untuk menciptakan skenario serupa untuk cerita rakyat Sumsel *The Legend of Bidar Race* dan cerita rakyat Sulawesi Utara *The Legend of Nopumbolu*. Selama proses penciptaan skenario, peneliti selalu memantau dan memberikan masukan dan revisi agar skenario yang subjek penelitian ciptakan berada dalam koridor yang sama dengan skenario awal. Peneliti meminta mereka untuk berkreasi dan berinovasi baik dalam skenario maupun performansi. Seni pertunjukan yang mereka ciptakan direkam dan mengambil gambar di luar kelas.

8. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil temuan, pembahasan, dan analisis data dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Model pembelajaran apresiasi sastra, di samping berubah dari pengenalan respons simbol visual menjadi pengenalan respons pembaca terlebih dahulu dengan argumen yang kuat yaitu aspek kognitif dan afektif harus dikembangkan lebih dahulu sebelum aspek psikomotor, mengalami pengembangan dalam beberapa aspek. Pada respons "merinci", mahasiswa tidak hanya merinci unsur-unsur intrinsik, tetapi juga memberikan pendapat dan argumentasi tentang unsur-unsur intrinsik tersebut. Respons "menghubungkan" setelah teori respons pembaca ditelaah lebih dalam, dosen menambahkan indikator lainnya seperti kehidupan sosial, budaya, dan religi. Sedangkan respons simbol visual menambah satu kegiatan yang dapat mempertajam aspek psikomotor yaitu dengan memperagakan. Skenario proses pembelajaran ini mengalami perbaikan dalam hal memulai pembelajaran dari respons pembaca diikuti dengan respons simbol visual, penambahan indikator-indikator utama yang penting setelah membaca kembali teori respons pembaca dan simbol visual, serta pengurangan atau pengefisienan waktu dengan cara menggabungkan beberapa respons yang dianggap tidak sulit dalam satu pertemuan. Di akhir pembelajaran, ada penambahan aktivitas motorik mahasiswa dengan cara mengolaborasikan simbol visual tablo dan sosiogram untuk menciptakan sebuah tampilan seni pertunjukan yang kreatif.

Berdasarkan hasil uji-t dapat disimpulkan, nilai rata-rata postes mahasiswa di prodi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris mengalami peningkatan. Aspek-aspek yang mempengaruhi mahasiswa dalam mengapresiasi sastra lokal, dari ketujuh aspek, yang sangat mempengaruhi mahasiswa bahasa Inggris adalah aspek empati.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner dapat disimpulkan bahwa respons yang digunakan sebagai paradigma baru apresiasi karya sastra tersebut sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan penalaran, menajamkan emosional, dan memberikan warna baru dalam dunia apresiasi sastra.

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran sebagai usaha mengembangkan apresiasi sastra dapat ditindaklanjuti, perlu penelitian selanjutnya untuk meneliti aspek-aspek sebagai solusi dalam pembelajaran sastra. Dengan mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi mahasiswa dalam belajar sastra, diharapkan sastra menjadi mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari; guru di seluruh jenjang pendidikan diharapkan dapat menerapkan model ini agar siswa cerdas otak, hati, dan psikomotor dengan memanfaatkan cerita-cerita rakyat Sumatera selatan

dan menciptakan seni-seni pertunjukan lainnya untuk memperkaya khasanah industri kreatif di Sumatera Selatan khususnya dan Indonesia umumnya.

Daftar Pustaka

- Alderson, J.C., C. Clapham, dan D. Wall. 1995. *Language Test Construction and Evaluation*. NY: Cambridge University Press.
- Beach, Richard. 1993. *A Teacher's Introduction to Reader Response Theories*. Urbana, IL: NCTE
- Beach, R.W. & J.D. Marshall. 1991. *Teaching Literature in the Secondary School*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Dilworth, James B. 1992. *Operations Management: Design, Planning and Control for Manufacturing & Services*. NJ: McGraw-Hill, Inc.
- Eppen, G.D., F.J. Gould, dan C.P. Schmidt. 1993. *Introductory of Management Science (4th Ed.)* Prentice-Hall, Inc.
- Grolier International. 2001. *Encyclopedia Americana*. Republic of China: Grolier International, Inc.
- Fraenkel, J.R. dan N.E. Wallen. 1990. *How to Design and Evaluate Research in Education*. Washington: McGraw-Hill, Inc..
- Gagne, R.M. dan L.J. Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design*. NY: Holt, Rinehart, and Winston.
- Gall, Meredith D., J.P. Gall, dan W.R. Borg. 2003. *Educational Research: An Introduction (7th Ed.)*. NY: Pearson Education, Inc.
- <http://industrikreatif-depdag.blogspot.com/>. "Industri Kreatif Indonesia DepDag RI." *Media Indonesia*, 9 Agustus 2008/humasristek.
- Joyce, B.R., M. Weil, dan E. Calhoun. 2000. *Models of Teaching (Sixth Ed.)*. MA: Allyn & Bacon.
- Maxwell, Joseph A. 1996. *Qualitative Research Design: An Interactive Approach*. California: SAGE Publications Inc.
- Mengko, Richard Karel Willem. 2008. "Membangun Industri Kreatif Indonesia." Tersedia: <http://www.ristek.go.id/index.php?mod=News&conf=v&id=2971>. 11 Agustus 2008
- Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis*. California: SAGE Publications Inc.
- Miall, David S & Kuiken, Don. 1994. Beyond Text Theory: Understanding Literary Response. *Discourse Processes* 17. (Online), (<http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading> , accessed on January 28, 2008).
- Miall, David S & Kuiken, Don. 2002. Aspects of Literary Response: A New Questionnaire. *Research in the Teaching of English* 29. (Online), (<http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading/index.htm>) accessed on January 16, 2008.
- Miall, David S. 1996. *Empowering the Reader: Literary Response and Classroom Learning*. (Online), <http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading/EMPOWER.htm> accessed on January 28, 2008
- Miall, David S & Kuiken, Don. 1994. Beyond Text Theory: Understanding Literary Response. *Discourse Processes* 17. (Online), (<http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading> ; accessed on January 28, 2008).
- Miall, David S & Kuiken, Don. 2002. Aspects of Literary Response: A New Questionnaire. *Research in the Teaching of English* 29. (Online), (<http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading/index.htm>) accessed on January 16, 2008.
- Oemarjati, Boen S. 2005. "Pengajaran Sastra pada Pendidikan Menengah di Indonesia: *Quo Vadis?*" Makalah. Dipresentasikan dalam Konferensi Internasional Himpunan Sarjana-Kesusasteraan Indonesia (HISKI) XVI di Palembang, 18-21 Agustus 2005.

Penzenstadler, Joan. 1999. *Literature Teaching in Taiwan*. The Association of Departments of English. Tersedia: <http://www.ade.org/ade/bulletin/n123/123036.htm>.

Purves, Alan C. dkk. 1990. *How Porcupines Make Love II: Teaching a Response-Centered Literature Curriculum*. New York: Longman Group, Ltd.

Richard, J.C., J. Hatt, dan H. Platt. 1992. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics (New Ed.)*. UK: Longman Group UK Ltd.

Rudy, Rita I. 2001. *Literature Instruction in EFL Classrooms: An Ethnographic Study of Promoting Students' Literary Appreciation and language Skills at the English Department of UPI Bandung*. Tesis. Bandung. PPS UPI.

Rudy, Rita I. 2008. *Model Pembelajaran Berbasis Respons Pembaca dan Simbol Visual sebagai Upaya Inovatif Mengembangkan Apresiasi Sastra Indonesia dan kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing. Dirjen dikti Depdiknas RI, November 2008.

Wikipedia. *Creativity*. Tersedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Creativity>