

**PENGEMBANGAN MODEL *ENRICHED VIRTUAL*  
BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY POCKET BOOK*  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**

DISERTASI

diajukan dalam rangka memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Doktor Ilmu Kependidikan dalam Bidang Bahasa Indonesia



**Promovendus**

**Indra Nugrahayu Taufik**

**NIM 1302717**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2021**

# **Pengembangan Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket* *Book* dalam Pembelajaran Menulis Pantun**

Oleh  
Indra Nugrahayu Taufik

Dr. UPI Bandung, 2021  
M.Pd. UPI Bandung, 2010

Sebuah Disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Doktor Pendidikan (Dr.) pada Sekolah Pascasarjana

© Indra Nugrahayu Taufik 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

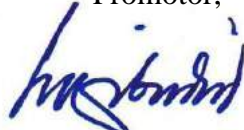
**LEMBAR PENGESAHAN**

**INDRA NUGRAHAYU TAUFIK  
1302717**

**PENGEMBANGAN MODEL *ENRICHED VIRTUAL*  
BERBASIS MEDIA *AUGMENTED REALITY POCKET BOOK*  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**

disetujui dan disahkan oleh panitia disertasi:

Promotor,



Prof. Dr. Syhabuddin, M.Pd.  
NIP 19600120198701001

Kopromotor,



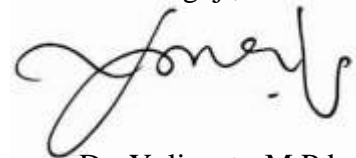
Dr. Sumiyadi, M.Hum.  
NIP 19660320199101004

Penguji,



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.  
NIP 196109101986031004

Penguji,



Dr. Yulianeta, M.Pd  
NIP 197507132005012002

Penguji,



Dr. Hj. Titin Nurhayati Ma'mun, M.S.  
NIP 195708171984032001

diketahui oleh  
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.  
NIP 196109101986031004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi berjudul "**Pengembangan Model *Enriched Virtual* Berbasis *Media Augmented Reality Pocket Book* dalam Pembelajaran Menulis Pantun**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Yang Menyatakan,



Indra Nugrahayu Taufik  
NIM 1302717

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt., yang telah melimpahkan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi ini. Proses penelitian ini begitu panjang dan cukup melelahkan. Tidak sedikit kendala yang penulis hadapi dalam proses penyelesaian disertasi ini. Banyak pihak yang penulis libatkan dalam proses tersebut. Untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Direktur Sekolah Pascasarjana (SPs) Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan izin terhadap penelitian disertasi ini;
2. Promotor, Prof. Dr. Syihabuddin, M.Pd. yang telah bersedia menjadi promotor dan dengan sabar membimbing penulis sehingga dapat menghasilkan sebuah karya penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dunia pendidikan;
3. Kopromotor, Dr. Sumiyadi, M.Hum. yang telah membimbing penulis dengan sabar dan terus memberikan semangat untuk segera menyelesaikan penelitian ini;
4. Tim Penguji: Dr. Hj. Titin Nurhayati Ma'mun, M.S., Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd., dan Dr. Yulianeta, M.Pd. atas kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan disertasi ini, semoga senantiasa diberikan keberkahan;
5. Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Pascasarjana UPI dan para dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yang memberikan dukungan dan ilmunya;
6. Ketua Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, FKIP, UNIBBA, beserta jajarannya, atas kesempatan dan dukungan yang diberikan kepada penulis untuk segera melanjutkan dan menyelesaikan studi S-3;
7. Istriku tercinta, Dewi Siti Solihah dan anak tersayang, Karaissa Aqilah Izzatunnisa yang tanpa lelah telah setia mendampingi setiap waktu dengan

memberikan semangat serta dukungan kepada penulis;

8. Mamah, *Apa Sim pang, Ema*, alm. *Apa Cieuri*, Dr. Ma'mur Sa'adie, M.Pd., Dr. Yeti Mulyati, M.Pd. atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan untuk kebaikan penulis;
9. kakak-kakak tersayang: Nia Sonia, S.Pd., M.M. dan Elis Suciati, S.Pd., M.M. serta para keponakan atas semua dukungan dan doanya;
10. para validasi ahli (*judgement expert*): Dr. Hj. Yeti Mulyati, M.Pd.; Dr. H. Ma'mur Saadie, M.Pd.; Dr. Hj. Isah Cahyani, M.Pd; Dr. Yulianeta, M.Pd.; Dr. Cepi Riyana, M.Pd. (media pembelajaran); Dr. Hj. Rina Andriani, M.Pd. (Teori dan Praktik Pembelajaran Menulis); Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd.; Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan;
11. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2013 yang senantiasa memberikan dukungan;
11. rekan-rekan dosen di UNIBBA, Universitas Telkom, Universitas Terbuka, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dan UNJANI, atas semua dukungannya.

Masih banyak pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu di sini. Atas semua doa dan dukungan yang penulis dapatkan, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga menjadi jalan kebaikan bagi kita semua. Amin.

## ABSTRAK

Setelah pantun ditetapkan UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda, maka pantun semakin penting agar lebih dikenal dan digunakan siswa untuk berekspresi secara lisan maupun tulis, penguatan karakter, dan melatih kreativitas berbahasa dan bersastra. Ekspresi bersastra siswa secara tulis, dalam hal ini menulis pantun dengan proses pembelajaran BDR (Belajar dari Rumah) untuk pencegahan penularan Covid-19 belum banyak diteliti, sehingga perlu dilakukan kegiatan penelitian yang terkait proses pembelajaran menulis pantun tersebut. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan: (1) profil pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Bandung; (2) desain hipotetik Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar; (3) pengembangan Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar; (4) tanggapan pengguna terhadap Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini dipilih desain 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) karena kesesuaian antara konsep model tersebut dengan keadaan, orientasi, dan karakteristik masalah dalam penelitian ini. Model Pembelajaran *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* ini berorientasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik secara kombinasi antara aktivitas pembelajaran daring dan luring dengan memanfaatkan media aplikasi Poketun (*Pocket Book* Pantun berbasis teknologi *Augmented Reality/AR*). Hasil uji t sebesar  $-4,098$  dengan df 19 dan taraf signifikansi 0.001 maka hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Nilai hitung *Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka 0,001 yang berarti bahwa hipotesis ( $H_1$ ) diterima. Hal tersebut berarti bahwa hasil pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan Model *Enriched Virtual* berbantuan Media *Augmented Reality* dapat menghasilkan perbedaan yang positif. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa Model *Enriched Virtual* berbantuan Media *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun pada siswa sekolah dasar sehingga dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran menulis pantun. Penggunaan media aplikasi Poketun (*Pocket Book* Pantun berbasis Media *Augmented Reality*) sebagai media pembelajaran secara efektif dan efisien direspons positif oleh peserta dan para pendidik, khususnya pendidik pada tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *Augmented Reality Pocket Book*, Model *Enriched Virtual*, pantun, Poketun.

## **ABSTRACT**

*After the pantun was designated by UNESCO as an Intangible Cultural Heritage, the pantun became increasingly important so that it was better known and used by students to express verbally and in writing, strengthen character, and train language and literary creativity. Students' literary expressions in writing, in this case writing pantun with the BDR (Learning from Home) learning process for the prevention of Covid-19 transmission, has not been widely studied, so it is necessary to conduct research activities related to the learning process of writing pantun. The purpose of this study is to explain: (1) the profile of learning to write pantun for elementary school students in Bandung Regency; (2) hypothetical design of Enriched Virtual Model assisted by Augmented Reality Pocket Book media in learning to write poetry for elementary school students; (3) the development of the Enriched Virtual Model assisted by Augmented Reality Pocket Book media in learning to write pantun for elementary school students; (4) user responses to the Enriched Virtual Model assisted by Augmented Reality Pocket Book media in learning to write pantun for elementary school students. In this study, the 4D design (Define, Design, Develop, and Disseminate) was chosen because of the suitability of the model concept with the circumstances, orientation, and characteristics of the problem. This Enriched Virtual Learning Model Assisted by the Augmented Reality Pocket Book is oriented towards learning activities carried out by educators and students in a combination of online and offline learning activities by utilizing the Poketun application media (PocketBook Pantun based on Augmented Reality / AR technology). The result of the t-test is -4.098 with a df of 19 and a significance level of 0.001 then this means that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted. The calculated value of Sig. (2-tailed) shows the number 0.001 which means that the hypothesis (H<sub>1</sub>) is accepted. This means that the results of learning to write pantun using the Enriched Virtual Model assisted by Augmented Reality Media can produce positive differences. In other words, it can be concluded that the Enriched Virtual Model assisted by Augmented Reality Media can improve the ability to write pantun in elementary school students so that it can be an alternative model for learning to write pantun. The use of the Poketun application media (PocketBook Pantun based on Augmented Reality Media) as an effective and efficient learning medium was responded to positively by participants and educators, especially educators at the elementary school level.*

*Keywords: Augmented Reality Pocket Book Media, Enriched Virtual Model, pantun, Poketun.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.5 Urgensi Penelitian.....	12
1.6 Definisi Operasional .....	12
1.7 Struktur Organisasi Disertasi .....	14
<b>BAB 2. MODEL <i>ENRICHED VIRTUAL, MEDIA AUGMENTED REALITY</i> POCKET BOOK PEMBELAJARAN, DAN MENULIS PANTUN</b> .....	14
2.1 <i>Blended Learning</i> .....	14
2.1.1 Pengertian <i>Blended Learning</i> .....	14
2.1.2 Komponen <i>Blended Learning</i> .....	18

2.1.3	Model-Model <i>Blended Learning</i> .....	21
2.2	Model <i>Enriched Virtual</i> .....	30
2.2.1	Pengertian Model <i>Enriched Virtual</i> .....	31
2.2.2	Asal Mula Model <i>Enriched Virtual</i> di Amerika Serikat .....	33
2.2.3	Tahapan Model Pembelajaran <i>Enriched Virtual</i> .....	36
2.2.4	Langkah-Langkah yang Harus Dilakukan Pendidik dalam Mengimplementasikan Model <i>Enriched Virtual</i> .....	39
2.2.5	Kelebihan Model <i>Enriched Virtual</i> .....	41
2.2.6	Kekurangan Model <i>Enriched Virtual</i> .....	41
2.3	Media Pembelajaran <i>Augmented Reality Pocket Book</i> .....	42
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran <i>Augmented Reality Pocket Book</i> .....	42
2.3.2	<i>Augmented Reality Device</i> (Perangkat Utama <i>Augmented Reality</i> ) .....	45
2.3.3	<i>Augmented Reality Interface</i> .....	47
2.3.4	Tipe-Tipe <i>Augmented Reality</i> .....	51
2.3.5	<i>Augmented Reality Pocket Book</i> (Buku Saku <i>Augmented Reality</i> ) .....	54
2.3.6	Peran <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun di SD .....	58
2.4	Pembelajaran Menulis Pantun .....	59
2.4.1	Pembelajaran.....	59
2.4.2	Menulis .....	59
2.4.2.1	Pengertian Menulis .....	60
2.4.2.2	Tujuan Menulis.....	61
2.4.2.2	Manfaat Menulis.....	62
2.4.3	Pantun .....	64
2.4.3.1	Pengertian Pantun .....	64
2.4.3.2	Sejarah Pantun .....	74

2.4.3.3 Pantun dalam Masyarakat Indonesia .....	77
2.4.3.4 Pantun di Luar Masyarakat Nusantara.....	80
2.4.3.5 Jenis-Jenis Pantun .....	81
2.4.3.6 Ragam Puisi Lama dan Keterkaitannya dengan Pantun .....	88
2.4.4 Pembelajaran Menulis Pantun di Sekolah Dasar .....	104
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	105
2.6 Matriks Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	121
<b>BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>150</b>
3.1 Metode Penelitian .....	150
3.2 Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	151
3.3 Data dan Sumber Data .....	152
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	152
3.5 Instrumen Penelitian .....	153
3.6 Teknik Pengolahan Data.....	153
3.7 Prosedur Penelitian .....	154
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>165</b>
4.1 Profil Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung .....	165
4.2 Analisis Pantun .....	176
4.2.1 Deskripsi Data Pantun.....	176
4.2.2 Hasil Analisis Data Pantun.....	195
4.3 Poketun ( <i>Pocket Book</i> Pantun Berbasis <i>Augmented Reality</i> ) sebagai Media Pembelajaran Menulis Pantun .....	324
4.3.1 Bagian-Bagian Poketun .....	325
4.3.2 Langkah-Langkah Instalasi Poketun di Android .....	331

4.4	Desain Hipotetik Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	340
4.5	Pengembangan Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	365
4.5.1	Hasil Validasi Ahli .....	366
4.5.2	Revisi Desain Hipotetik Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	369
4.5.3	Hasil Uji Coba Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	371
4.5.3.1	Implementasi Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	372
4.5.3.2	Kemampuan Peserta Didik dalam Menulis Pantun .....	389
4.5.4	Analisis Data Kuantitatif .....	422
4.5.5	Analisis Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun .....	424
4.6	Respons Pengguna terhadap Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	426
4.6.1	Respons Pendidik terhadap Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	426
4.6.2	Respons Peserta Didik terhadap Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar .....	426

4.7 Pembahasan Hasil Penelitian .....	442
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	456
5.1 Simpulan .....	456
5.2 Implikasi .....	458
5.3 Rekomendasi.....	459
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	463
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	477
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu yang Relevan Terkait Menulis Pantun dan Kajian Pantun .....	121
Tabel 4.1 Kemampuan Peserta Didik dalam Menulis Pantun.....	171
Tabel 4.2 Persentase Aspek Kemampuan dalam Menulis Pantun pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung .....	172
Tabel 4.3 Aspek Kemampuan dalam Menulis Pantun pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung Berdasarkan Jumlah Responden .....	171
Tabel 4.4 Jumlah Data Pantun .....	194
Tabel 4.5 Penggunaan Jenis Rima .....	319
Tabel 4.6 Kesalahan Jumlah Suku Kata.....	320
Tabel 4.7 Sebaran Jenis Pantun Berdasarkan Usia/Pemakainya.....	320
Tabel 4.8 Sebaran Jenis Pantun Berdasarkan Isi.....	321
Tabel 4.9 Persentase Sebaran Pantun Tematik .....	322
Tabel 4.10 Persentase Sebaran Pantun Berdasarkan Keintegritatifan.....	322
Tabel 4.11 Persentase Sebaran Pantun Berdasarkan Keintegritatifan Lintas Kurikulum.....	323
Tabel 4.12 Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik dalam Prinsip Model <i>Enriched Virtual</i> dan <i>Media Augmented Reality Pocket Book</i> .....	359
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	367
Tabel 4.14 Masukan/Komentar Pakar terhadap Desain Hipotetik Disertai Tindak Lanjut/Aksi Revisi .....	369
Tabel 4.15 Daftar Skor dan Nilai <i>Pretest</i> .....	375
Tabel 4.16 Daftar Skor dan Nilai <i>Posttest</i> .....	388
Tabel 4.17 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Peserta Didik dalam Menulis Pantun.....	389
Tabel 4.18 <i>Descriptive Statistics</i> .....	422
Tabel 4.19 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> .....	422

Tabel 4.20 <i>Paired Samples Statistics</i> .....	423
Tabel 4.21 <i>Paired Samples Correlations</i> .....	423
Tabel 4.22 <i>Paired Samples Test</i> .....	423
Tabel 4.23 Perbandingan Persentase Aspek Penilaian antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	424
Tabel 4.24 Rekapitulasi Respons Pendidik terhadap Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar.....	428
Tabel 4.25 Respons Pendidik terhadap Poketun ( <i>Pocket Book</i> Pantun Berbasis <i>Augmented Reality Pocket Book</i> .....	433
Tabel 4.26 Persentase Rata-Rata Respons Peserta Didik terhadap terhadap Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality</i> <i>Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar.....	436

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Station Rotation Model</i> (Horn & Staker, 2014) .....	24
Gambar 2.2 <i>Lab Rotation Model</i> (Horn & Staker, 2014) .....	25
Gambar 2.3 <i>Flipped Classroom Model</i> (Horn & Staker, 2014).....	26
Gambar 2.4 <i>Individual Rotation Model</i> (Horn & Staker, 2014) .....	27
Gambar 2.5 <i>Flex Model</i> (Horn & Staker, 2014) .....	28
Gambar 2.6 <i>A La Carte Model</i> (Horn & Staker, 2014).....	29
Gambar 2.7 <i>Model Enriched-Virtual</i> (Horn & Staker, 2014).....	36
Gambar 2.8 <i>Marker Tangible Augmented Reality Interfaces</i> (Antarmuka <i>Augmented Reality yang Nyata/Berwujud</i> ).....	48
Gambar 2.9 <i>Marker Collaborative Augmented Reality Interfaces</i> (Antarmuka <i>Augmented Reality Kolaboratif</i> ) .....	49
Gambar 2.10 <i>Marker Hybrid Augmented Reality Interfaces</i> (Antarmuka <i>Augmented Reality Hibrida</i> ).....	50
Gambar 2.10 <i>Marker Multimodal Interface</i> (Antarmuka Multimodal) .....	51
Gambar 2.11 <i>Marker-Based Augmented Reality</i> (Sheldon, et al., 2019).....	52
Gambar 2.12 <i>Marker-less Augmented Reality</i> (Sheldon, et al., 2019).....	53
Gambar 2.13 <i>Projection Augmented Reality</i> (AR Berbasis Proyeksi) (Sheldon, et al., 2019).....	53
Gambar 2.14 <i>Superimposition Based Augmented Reality</i> (Sheldon, et al., 2019) .....	54
Gambar 4.1 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Siswa (BG/Buku Guru) SD/MI Kelas V Edisi Revisi 2017 “Tema 4: Sehat itu Penting” .....	177
Gambar 4.2 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Siswa (Buku Siswa/BS) SD/MI Kelas V Edisi Revisi 2017 “Tema 4: Sehat itu Penting” .....	180
Gambar 4.3 “Bupena (Buku Penilaian) untuk SD/MI Kelas V Jilid 5B Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi” .....	187



Gambar 4.4 Wujud Poketun ( <i>Pocket Book Pantun</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> ).....	324
Gambar 4.5 Halaman Sampul Poketun .....	325
Gambar 4.6 Halaman Petunjuk Cara Menggunakan Buku dan Aplikasi.....	325
Gambar 4.7 Halaman Video Pembelajaran Pantun (Pengertian dan Ciri-Ciri Pantun).....	326
Gambar 4.8 Halaman Pantun Kanak-Kanak .....	326
Gambar 4.9 Halaman Pantun Muda .....	327
Gambar 4.10 Halaman Pantun Tua .....	327
Gambar 4.11 Halaman Pantun Nasihat .....	328
Gambar 4.12 Halaman Pantun Jenaka .....	328
Gambar 4.13 Halaman Pantun Teka-Teki.....	329
Gambar 4.14 Halaman Pantun Kiasan .....	329
Gambar 4.15 Video Pembelajaran Cara Pembuatan Pantun .....	330
Gambar 4.16 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	330
Gambar 4.17 Model <i>Enriched-Virtual</i> .....	352
Gambar 4.18 Video Pembelajaran Jenis-Jenis Pantun di Kanal Youtube Pendidik .....	376
Gambar 4.19 Pendidik sedang Melaksanakan Tahap <i>Face to Face Supplementation Online or Offline Learning</i> secara Terbatas di Salah Satu Rumah Siswa .....	378
Gambar 4.20 Video Pembelajaran Jenis-Jenis Pantun di Kanal Youtube Pendidik .....	380
Gambar 4.21 Pendidik sedang Menjelaskan Jenis-Jenis Pantun dan Contohnya pada Tahap <i>Face to Face Supplementation Online or Offline Learning</i> secara Terbatas di Salah Satu Rumah Siswa.....	381
Gambar 4.22 Video Pembelajaran Cara Membuat Pantun .....	383
Gambar 4.23 Pendidik sedang Menjelaskan Cara Membuat Pantun kepada Para Peserta Didik.....	385

Gambar 4.24 Pendidik sedang Menyimak Penjelasan Terkait Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> dalam Pembelajaran Menulis Pantun .....	427
Gambar 4.25 Pendidik sedang Menyimak Penjelasan Terkait Penggunaan Poketun ( <i>Pocket Book</i> Pantun Berbasis Media <i>Augmented Reality</i> ).....	432
Gambar 4.26 Pendidik sedang Mencoba Poketun ( <i>Pocket Book</i> Pantun Berbasis Media <i>Augmented Reality</i> ).....	434
Gambar 4.27 Peserta Didik sedang Mengisi Angket .....	436
Gambar 4.28 Peserta Didik sedang Mencoba Poketun dengan Bimbingan Guru .....	440

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 <i>Conception of Blended Learning</i> (Heinze & Procter, 2009).....	15
Bagan 2.2 <i>Blended Learning Models</i> (Horn & Staker, 2014).....	22
Bagan 2.3 Tahapan Model <i>Enriched Virtual</i> Diadaptasi dari Horn & Staker (2014) dan Ramsay (2001) .....	37
Bagan 3.1 Alur penelitian Pengembangan Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality Pocket Book</i> .....	163
Bagan 3.2 Kerangka Berpikir.....	164
Bagan 4.1 Model <i>Enriched Virtual</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality</i> <i>Pocket Book</i> .....	348
Bagan 4.2 Tahapan Model <i>Enriched Virtual</i> Diadaptasi dari Horn & Staker (2014).....	353

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Hasil Jajak Pendapat terhadap Perasaan Siswa Selama Periode Belajar di Rumah (UNICEF, 2020).....	6
Grafik 1.2 Hasil Jajak Pendapat terhadap Tantangan yang Dihadapi Siswa Selama Periode Belajar di Rumah (UNICEF, 2020) .....	7

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Bimbingan Disertasi
- Lampiran 2. Instrumen Tes dan Nontes
- Lampiran 3. Instrumen Penilaian Rancangan Model
- Lampiran 4. Validasi Ahli
- Lampiran 5. Rekapitulasi Kemampuan Siswa (*Define*)
- Lampiran 6. Data dan Rekapitulasi Nilai *Pretest dan Posttest* Siswa
- Lampiran 7. Respons Guru dan Siswa
- Lampiran 8. Foto-Foto Penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, S. T. (1952). *Puisi Lama*. Jakarta: Pustaka Rakyat.
- Alkhattabi, M. (2017). Augmented Reality as E-learning Tool in Primary Schools' Education: Barriers to Teachers' Adoption. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 12(2), 91-100.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), 88-100.
- Arafik, M. (2017). The Implementation of Children Literature Instruction in Elementary School. *2nd International Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2017)* . 45, hal. 277-281. Malang: Atlantis Press.
- Astuti, I. M., Kristianti, W., & Adhalia, D. (2016). *Bupena: Buku Penilaian Tema Sehat Itu Penting dan Ekosistem Jilid 5B untuk SD/MI Kelas V Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Erlangga.
- Aunurrahman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azanella, L. A. (2018, September 3). *nasional.kompas.com*. Dipetik April 15, 2021, dari <https://nasional.kompas.com/read/2018/09/03/15212761/fenomena-sumbu-pendek-dan-literasi-digital-di-indonesia?page=all> *kompas.com*:
- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* (hal. 355-385). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Banyen, W., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2016). A Blended Learning Model for Learning Achievement Enhancement of Thai Undergraduate Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* , 48-55.
- Basuni, L. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Pantun melalui Model Pembelajaran Example Non Example Siswa Kelas X SMA. *Jurnal*

*Ilmu Budaya*, 2(1), 17-24.  
doi:<http://dx.doi.org/10.30872/ilmubudaya.v2i1.849>

- Beaver, J. K., Hallar, B., Westmaas, L., & Englander, K. (2015). *Blended Learning: Lessons from Best Practice Sites*. Philadelphia: PERC: Philadelphia Education Research Consortium.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington, DC: International Society for Technology in Education (ISTE) and The Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Blair, K. L. (2010). Chapter 6: Delivering Literary Studies in the Twenty-first Century: The Relevance of Online Pedagogies. Dalam T. Kayalis, A. Natsina, Contributors, T. Kayalis, & A. Natsina (Penyunt.), *Teaching Literature at a Distance Open, Online and Blended Learning* (hal. 67-77). New York: Continuum International Publishing Group.
- Bohlin, K. E. (2005). *Teaching Character Education through Literature: Awakening the Moral Imagination in Secondary Classrooms*. New York: Routledge Falmer.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2004). *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, local designs*. Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research*. Eaglewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bramasta, B. D. (2020, Desember 18). *UNESCO Tetapkan Pantun sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia-Malaysia*. (I. D. Wedhaswary, Editor, & Kompas) Dipetik Juni 16, 2021, dari [kompas.com](https://www.kompas.com) Web Site: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/12/18/123042765/unesco-tetapkan-pantun-sebagai-warisan-budaya-tak-benda-indonesia-malaysia?page=all>
- Bryan, A., & Volchenkova, K. (2016). Blended Learning: Definition, Models, Implications. *Bulletin of the South Ural State University. Ser.*, 8(2), 24–30. doi: 10.14529/ped160204
- Budiman, R. D. (2016). Developing Learning Media Based on Augmented Reality (AR) to Improve Learning Motivation. *Journal of Education, Teaching and Learning (JETL)*, 1(2), 89-94. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jetl.v1i2.45>
- Indra Nugrahayu Taufik, 2021  
**PENGEMBANGAN MODEL ENRICHED VIRTUAL BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY  
 DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Camalia, D., Ikhwan, W. K., & Mujtahidin. (2016). Pendidikan Nilai-Moral Melalui Pembelajaran Pantun pada Siswa Sekolah Dasar. *Pamator*, 9(2), 103-108. doi:<https://doi.org/10.21107/pamator.v9i2.3374>
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1966). *Experimental and Quasi-Experimental Designs For Research*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Carmigniani, J., & Furht, B. (2011). Chapter 1 Augmented Reality: An Overview . Dalam B. Furht, *Handbook of Augmented Reality* (hal. 3-46). New York, NY: Springer.
- Caudell, T. P., & Mizell, D. W. (1992). Augmented Reality: An Application of Heads-Up Display Technology to Manual Manufacturing Processes. *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*. ii, hal. 659-669. Kauai, HI, USA: IEEE. doi:10.1109/HICSS.1992.183317
- Ceylan, V. K., & Kesici, A. E. (2017). Effect of Blended Learning to Academic Achievement. *Journal Human Sciences*, 14(1), 308-320. doi:10.14687/jhs.v14i1.4141
- Dewan Redaksi Ensiklopedi Sastra Indonesia. (2009). *Ensiklopedi Sastra Indonesia*. Bandung: Titian Ilmu.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction (4th ed.)*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Do'embana, S. (2016). Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Pantun melalui Teknik Balas Pantun di Kelas IV SDN 1 Tatura. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 357-365.
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moska, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended Learning: The New Normal and Emerging Technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(3), 1-16. doi:<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Effendy, T. (2005). *Pantun Nasehat* (2 ed.). Yogyakarta: Adicita Karya.



- Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in Education. Myth or Reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(3), 234-242.
- Emelia, T. W. (2015). *Model Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Berpantun Masyarakat Melayu Labuhan Batu Sumatera Utara*. Sekolah Pascasarjana Universitas Sumatera Utara, Linguistik. Medan: Tidak Diterbitkan.
- Fang, L. Y. (2011). *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Gafar, A. (2014). Kemampuan Menulis Pantun dengan Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Siswa Kelas VII.C SMP Negeri 16 Kota Jambi Tahun Ajaran 2014/2015. *Pena*, 4(1), 15-32.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended Learning: Uncovering Its Transformative Potential in Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95-105. doi:<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Gerard, P. (2000). *Writing a Book that Makes Difference*. Ohio: Story Press.
- Gunardi, G. (2011). *Inferensi Dan Referensi Wawangsalan Bahasa Sunda*. Jatinangor: Sastra UNPAD Press.
- Hadiyanto. (2001). *Membudayakan Kebiasaan Menulis*. Bogor: PT Fikahati .
- Hamilton, A. W. (1941). *Malay Pantuns Pantun Melayu*. Sydney: Australian Publishing.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dllengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design Development and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Harding, A., Kaczynski, D., & Wood, L. (2005). Evaluation of Blended Learning: Analysis of Quantitative Data. *Uniserve Science Blended Learning Symposium Proceedings* (hal. 56-72). Sydney: Uniserve Science.
- Harianto, & Novianti, E. (2004). *Mantra Muar Wanyek (Analisis Struktur dan Fungsi)*. Jakarta: Pusat Bahasa.

- Harjito. (2007). *Potret Sastra Indonesia*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Harumni, Z., & Rukmi, A. S. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun melalui Model Pembelajaran Langsung pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Weru I Lamongan. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-14.
- Hassan, Z. (2012). *Puisi Melayu Tradisional: Pantun, Syair, Gurindam, Nazam, Seloka*. Ampang: Pekan Ilmu Publications Sdn. Bhd.
- Hassana, P. M., Mat, N. H., & Ali, N. S. (2011). Using Pantuns in Greetings as A Tool to Promote Learners' Use of Metacognitive Strategies in Online ESL Learning. *The 3rd International Conference on e-Learning ICEL2011* (hal. 500-512). Bandung: Elsevier Ltd. doi:doi: 10.1016/j.sbspro.2012.11.355
- Heble, A. (2010). Chapter 10: Using Technology to Overcome Cultural Restrictions. Dalam T. Kayalis, A. Natsina, Contributors , T. Kayalis, & A. Natsina (Penyunt.), *Teaching Literature at a Distance: Open, Online and Blended Learning* (hal. 113-119). New York: Continuum International Publishing Group.
- Heinze, A., & Procter, C. (2009, January 16). *About Us: University of Salford*. Dipetik January 31, 2021, dari University of Salford Website: <http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/1658>
- Hermintoyo, M. (2019). Ambiguitas dalam Humor Parikan/Pantun Kilat Sebagai Pelesetan Makna. *NUSA*, 14(2), 160-168.
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 401-410. doi:<http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i3.28913>
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 401-410.
- Hoover, D. L., Culpeper, J., & O'Halloran, K. (2014). *Digital Literary Studies: Corpus Approaches to Poetry, Prose, and Drama* (1st ed.). New York: Routledge. doi:<https://doi.org/10.4324/9780203698914>
- Horn, M. B., & Staker, H. (2014). *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

- Huda, M. (2018). Blended Learning: Improvisasi dalam Pembelajaran Menulis Pengalaman. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, 8(2), 117-130.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hutomo, S. S. (1991). *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: Himpunan Sarjana Kesusatraan Indonesia (HISKI) Komisariat Jawa Timur.
- Isniarni. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dan Syair dengan Model Contextual Teaching and Learning Siswa Kelas V MI Ma'arif Candran Godean. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 101-118. doi:10.14421/al-bidayah.v10i1.132
- Joefrie, Y. J., & Anshori, Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. *Majalah Ilmiah Mektek*, 13(3), 194-203.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching (Eight Edition)*. New Jersey, USA: Pearson Education, Inc.
- Jundi, S. (2021, Februari 3). *Universitas Islam Sumatera Utara Institutional Repository*. Dipetik Maret 1, 2021, dari Universitas Islam Sumatera Utara Website: <http://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/559>
- Jupriono, D. (2010). Marginalisasi dan Revitalisasi Parikan di Era Kelisanan Sekunder. *Atavisme*, 12(3), 187-200.
- Karpouza, E., Zampaniotti, A., & Karakitsios, A. (2014). Children's books in education: Teacher's and Students' Selection Criteria. *International Annual Conference The Child and the Book Conference "Time, Space, and Memory in Literature for Children and Young Adults"* (hal. 1-9). Athens, Greece: Primedia.
- Kartini, C. (2020). *Carita Pantun Munding Jalingan dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Universitas Pendidikan Indonesia, Pendidikan Bahasa Indonesia. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Kastanya, H. (2014). Tatabuang Manare dan Badendang dalam Pesta Pernikahan Masyarakat Pulau Ambon. *Sirok Bastra*, 2(2), 185-192. doi:10.37671/sb.v2i2.45

- Kemdikbud. (2018, Oktober 20). *kemdikbud/bpnbjabar*. (I. Setiawan, Editor) Dipetik April 15, 2021, dari [kebudayaan.kemdikbud.go.id](https://kebudayaan.kemdikbud.go.id) web site: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/carita-pantun-seni-tradisi-di-kabupaten-subang-yang-hampir-punah/#:~:text=Carita%20pantun%20merupakan%20bagian%20dari,sastra%20Sunda%20buhun%20'klasik'>.
- Kesim, M., & Ozarlan, Y. (2012). Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 297-302. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.654>
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Khoiroh, N., Munoto, & Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97-110. doi:<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.13986>
- Kintu, M. J., Chang, Z., & Kagambe, E. (2017). Blended Learning Effectiveness: the Relationship Between Student Characteristics, Design Features and Outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(7), 1-20. doi:10.1186/s41239-017-0043-4
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2018). The Potential of Augmented Reality to Transform Education into Smart Education. *Technology, Education, Management, Informatics (TEM) Journal*, 7(3), 556-565. doi:10.18421/TEM73-11
- Kismono, J. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun melalui Metode Pemberian Tugas pada Siswa SD. *Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, 1(2), 1-6. doi:<https://doi.org/10.52217/ksatra.v1i2.363>
- Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, Text, Grammar*. Sydney: University of New.
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sesuai Kurikulum 2013: The Development of ICT-Based Innovative Learning Models of K13. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33-61. doi:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>

- Lancashire, I. (2010). Chapter 7 Digital Pedagogy: Taming the Palantiri. Dalam T. Kayalis, A. Natsina, & Contributors, *Teaching Literature at a Distance: Open, Online and Blended Learning* (hal. 79-85). New York: Continuum International Publishing Group.
- Latifah, A., & Setyaningsih, N. H. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran ARIAS dengan Media Kartu Pantun. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1), 1-12.
- Mahsun. (2014). *Teks Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maimunah, Septiani, M., Nurzaelani, M., & Suartika, I. (2020). Pengembangan Blended Learning pada Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam: Ta'dibuna*, 9(2), 225-243. doi:<http://dx.doi.org/10.32832/tadibuna.v9i2.3440>
- Majeed, Z. H., & Ali, H. A. (2020). A Review of Augmented Reality in Educational Applications. *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, 7(62), 20-27. doi:10.19101/IJATEE.2019.650068
- Marhalim, Z. (2018). *Mengenal Tunjuk Ajar Melayu dalam Pantun, Gurindam, dan Syair*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa .
- Markamah, N., Subiyanto, & Murnomo, A. (2018). The Effectiveness of Augmented Reality App to Improve Students Achievement in Learning Introduction to Animals. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 651~657. doi:<http://dx.doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.9334>
- Masduki, A. (2013). Puisi Sisindiran Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung (Kajian Isi dan Fungsi). *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 5(2), 1-22.
- Masni. (2016). Penerapan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SD Inpres Kalukubula. *Bahasantodea*, 4(4), 9-14.
- Mastuti, I. (2011). *Ternyata Menulis Itu Gampang*. Solo: Samudra.
- Mawardi, D. (2009). *Cara Mudah Menulis Buku dengan Metode 12 Pas*. Jakarta: Raih Asa Sukses.

- Mayilyan, H. (2019). Augmented Reality in Education, AR Globe Project Assessment in Actual Teaching-Learning Environment. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(3), 1-14. doi:10.26803/ijlter.18.3.1
- Mulyani, R. (2012). *Fungsi dan Implikasi Makna Logis Pantun Melayu Deli dan Serdang*. Sekolah Pascasarjana Universitas Sumatera Utara, Ilmu Linguistik. Medan: Tidak Diterbitkan.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Murti, F. N. (2015). *Model Threshold Pantun untuk Pembelajaran Memproduksi Pantun Kelas XI*. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Malang: Tidak Diterbitkan.
- Murti, F. N. (2017). Jejak Pesona Pantun di Dunia (Suatu Tinjauan Diakronik-Komparatif). *Seminar Nasional Ke-3: Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global* (hal. 543-558). Jember: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP - Universitas Jember.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mutawa, A. M. (2017). Evaluation of Blended Learning in Higher Education: A Case Study. *People: International Journal of Social Sciences*, 3(1), 881-889. doi:<https://doi.org/10.20319/pijss.2017.s31.881889>
- Ningrum, E. F. (2018). Literature on Student Book and Its Effect for Developing Elementary School Teaching Materials. *Lingua Cultura*, 12(2), 209-214. doi:DOI: 10.21512/lc.v12i2.4284
- Norton, D., & Norton, S. (2010). *Through the eyes of a child: An introduction to children's literature (8th ed.)*. Boston: Prentice-Hall.
- Nurchaili. (2010). Membentuk Karakter Siswa melalui Keteladanan Guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16, 233-244.
- Oktavianawati, P. (2018). *Khazanah Pantun Indonesia*. Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Ong, W. J. (2002). *Orality and Literacy The Technologizing of the Word*. New York: Routledge Tolyor & Francis Group.

- Pane , A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. doi:<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pebrianto, A., & Markhamah. (2017). *Analisis Kesulitan Siswa dalam Menulis Pantun Sesuai dengan Syarat Pantun di SMP Negeri 16 Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Surakarta: Tidak Diterbitkan.
- Piah, H. M. (1984). *Puisi Melayu Tradisional: Satu Pembicaraan Genre dan Fungsi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) secara Online Selama Darurat Covid-19 di SMP N 1 SEMIN. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 86-94.
- Priono, A. I., Purnawan, & Komaro, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Menggambar Dua Dimensi Menggunakan Computer Aided Design. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(2), 129-139. doi:<https://doi.org/10.17509/jmee.v5i2.15179>
- Purnama, Y. (2016). Kajian Nilai Budaya dalam Carita Pantun Sawung Galing. *Patanjala*, 8(2), 187-202.
- Purnama, Y. (2020). Orang Sunda Perantau: Tinjauan dalam Carita Pantun. *Patanjala*, 12(1), 53-67.
- Purwanti, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (Think Talk Write). *Jurnal Diksatrasia*, 1(2), 52-56.
- Qomariah, S., Samsir, M., Ardi, N., Daud, N., & Kamarulzaman, U. (2014). Sikap Ketua Adat Terhadap Teromba. *Simposium Antarabangsa Muafakat Minang: Sejarah, Budaya dan Teknologi Serta Senibina* (hal. 1-14). Negeri Sembilan: Politeknik Port Dickson Negeri Sembilan.
- Qomariyah, S. (2010). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun melalui Metode TTW (Think, Talk, and Write) Siswa Kelas IV SDN 1 Platar, Tahunan, Jepara. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(1), 48-57.
- Ramsay, G. (2001). Teaching and Learning with Information and Communication Technology: Success through a Whole School Approach. *National*
- Indra Nugrahayu Taufik, 2021  
**PENGEMBANGAN MODEL ENRICHED VIRTUAL BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Educational Computing Conference Proceedings* (hal. 1-9). Chicago: Educational Resources Information Center.

Republika. (2017, Februari 16). *Republika.co.id*. (M. Sudiaman, Editor) Dipetik April 15, 2021, dari *Republika.co.id* web site: <https://republika.co.id/berita/olgm3s319/gubernur-sumbar-menulis-buku-dan-pantun-untuk-jokowi>

Rohani, A. (2010). *Pengolahan Pengajaran*. Bandung: Rhineka Cipta.

Rosdiana, Y., Badriyah, R., Munindrati, T. W., & Prakoso, T. (2012). *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo.

Rusyana, Y. (1969). *Galuring Sastra Sunda*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah.

Rusyana, Y. (1986). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Saputro, K. (2001). *Puisi Jawa Struktur dan Estetika*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Saragih, A. (2007). *Fungsi Tekstual dalam Wacana (Panduan Menulis Rema dan Tema)*. Medan: Balai Bahasa Medan.

Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *An-Nida : Jurnal Pemikiran Islam*, 40(2), 110-117. doi:<http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v40i2.1500>

Sarumpaet, R. K. (1976). *Bacaan Anak-anak: Suatu Penyelidikan Pendahuluan ke Dalam Hakikat, Sifat, dan Corak Bacaan Anak-anak serta Minat Anak pada Bacaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Selvaraj, V., Tamilarasan, P., & Harshini, P. (2020). Effectiveness of Enriched Virtual Model in Higher Education: A Mixed Methods Approach. *International Journal of Research and Analytical Reviews (IJRAR)*, 7(2), 89-96.

Semi, M. A. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Sheldon, A., Dobbs, T., Fabbri, A., Gardner, N., Haeusler, M. H., Ramos, C., & Zavoleas, Y. (2019). Putting the AR in (AR)chitecture: Integrating voice

Indra Nugrahayu Taufik, 2021

**PENGEMBANGAN MODEL ENRICHED VIRTUAL BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



recognition and gesture control for Augmented Reality Interaction to Enhance Design Practice. *Proceedings of the 24th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA) 2019* (hal. 475-484). Hong Kong: the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia (CAADRIA).

- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Seminar & Workshop Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan* (hal. 1-13). Medan: Tidak Diterbitkan Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan.
- Siyamta. (2015). Implementasi Strategi Blended Learning Enriched Virtual Model pada Mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka (UPBJJ-UT) Malang. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2015* (hal. 124-133). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Soebagyo. (1992). *Parikan Jawa Puisi Abadi*. Yogyakarta: Garda Pustaka.
- Subekti, A. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Subekti, A. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V* (Edisi Revisi ed.). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Subekti, A. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Siswa SD/MI Kelas V* (Edisi Revisi ed.). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, M. E., & Supinah, P. (1993). *Pendekatan Teori, Sejarah, Apresiasi Sastra Indonesia*. Bandung: Pionir Jaya.
- Sumaryanto. (2010). *Mengenal Pantun dan Syair*. Semarang: PT Sindur Press.
- Sumiyadi. (2020). Kajian Budaya dalam Perspektif Sastra Bandingan dan Kebermanfaatannya terhadap Pembelajaran Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Tiga Kementerian* (hal. 384-391). Bandung: Balai Bahasa Jawa Barat.

- Sumiyadi, & Durachman, M. (2014). *Sanggar Sastra Pengalaman Artistik dan Estetik Sastra*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, & Yunus, M. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprpto. (1993). *Kumpulan Istilah dan Apresiasi Sastra Bahasa Indonesia*. Surabaya: Indah.
- Susilana, H., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakekat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suwarni. (2018). Pembelajaran Menulis Pantun dengan Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Stilistika*, 4(2), 131-140. doi:<https://doi.org/10.32585/.v4i2.327>
- Takari, M., & Fadlin. (2018). *Sastra Melayu Sumatera Utara*. Medan: Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara.
- Tarigan, H. G. (1984). *Menulis sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teeuw, A. H. (1994). *Indonesia antara Kelisanan dan Keberaksaraan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington, Indiana: Indiana University.
- Thorne, K. (2002). *Blended learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. London: Kogan Page.
- UNICEF. (2020, Juni 16). *UNICEF*. Dipetik Februari 1, 2021, dari UNICEF untuk Setiap Anak Website: <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-survei-terbaru-menunjukkan-bagaimana-siswa-belajar-dari-rumah>
- Vallée, A., Blacher, J., Cariou, A., & Sorbets, E. (2020). Blended Learning Compared to Traditional Learning in Medical Education: Systematic Review and Meta-Analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 22(8), 1-18. doi:10.2196/16504

- Vernon, G. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hal Company.
- Wafa, A. A., Djuanda, D., & Sunaengsih, C. (2017). Penerapan Permainan “Pantun Cerdas” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV-A SDN Padasuka I pada Materi Membuat Pantun. *Pena Jurnal Ilmiah*, 2(1), 41-50.
- Walmsley, S. A., & Walp, T. P. (1989). *Teaching Literature in Elementary School: A Report of a Project on the Elementary School Antecedents of Secondary School Literature Instruction*. State University of New York, Center for the Learning and Teaching of Literature, School of Education. Albany, New York: Center for the Learning and Teaching of Literature.
- Waluyo, H. J. (1995). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Bandung: Erlangga.
- Waluyo, H. J. (2003). *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia.
- Wardah, E. S. (2015). Pantun Sisindiran di Banten: Fungsi dan Nilai-nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya. *Tsaqôfah*, 13(2), 161-173. doi:<http://dx.doi.org/10.32678/tsaqofah.v13i2.3409>
- Wilkinson, R. J., & Winstedt, R. O. (1957). *Pantun Melayu* (2 ed.). Singapore: Malaya Publishing House.
- Wright, B. M. (2017). Blended Learning: Student Perception of Face-To-Face and Online EFL Lessons. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 64-71. doi:<https://doi.org/10.17509/ijal.v7i1.6859>
- Wulan, N. S., & Rahma, R. (2020). Augmented Reality-Based Multimedia in Early Reading Learning: Introduction of ICT to Children. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477, 1-7.
- Yulaeliah, E. (2000). *Seni Pantun Sunda sebagai Sarana Ritual dan Hiburan*. Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65-84. doi:<https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Zakir, A., Irwan, D., & Harliana, P. (2017). Penerapan Augmented Reality dalam Media Periklanan Katalog Interaktif untuk Bisnis Properti di Kota Medan

Berbasis Android. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 1(1), 69-77. doi:<http://dx.doi.org/10.30865/komik.v1i1.475>