

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Aktivitas menulis bukan hanya penting bagi kegiatan akademik, tetapi memiliki peran juga dalam kegiatan bersastra di sekolah. Kegiatan menulis karya sastra merupakan salah satu upaya dalam pembentukan karakter peserta didik adalah melalui pembelajaran sastra. Karya sastra memberikan potensi bagi peserta didik dalam perubahan karakter. Kegiatan menulis karya sastra yang reflektif sekaligus interaktif dapat menjadi motivasi tersendiri untuk memunculkan gerakan perubahan ke arah yang lebih baik, menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, serta memberikan inspirasi bahkan motivasi perubahan sosial budaya ke arah yang lebih baik tanpa melupakan budaya terdahulu (dengan mempelajari sastra lama), salah satunya adalah pantun.

Camalia, Ikhwan, & Mujtahidin (2016) menyatakan bahwa pembelajaran pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sarat akan nilai. Hal tersebut membuat pendidik dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif agar pembelajaran pantun tidak sekadar menjadi sebuah pembelajaran yang dilewatkan begitu saja dan tanpa makna. Pantun bisa digunakan oleh pendidik untuk penanaman nilai moral.

Pantun merupakan salah satu sastra lama yang masih bertahan sampai sekarang. Meskipun seperti itu, pantun harus tetap diperkenalkan kepada generasi sekarang (peserta didik) agar warisan budaya tidak tergerus perubahan zaman, tetapi mampu berdampingan dengan situasi dan kondisi sosial serta budaya di era sekarang, misalnya kegiatan berpantun yang biasa disampaikan dengan kelisanan (berbalas pantun) memiliki transformasi menjadi kegiatan keaksaraan berupa menulis pantun.

Bertemali dengan penelitian mengenai menulis, terutama menulis pantun. Hasil evaluasi terhadap 28 peserta didik yang duduk di bangku kelas IV-A pada SDN Padasuka I di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang,

terdapat dua orang peserta didik saja yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam kegiatan pembelajaran menulis pantun. Hal tersebut menunjukkan masih banyak peserta didik mengalami kesulitan menulis pantun. Penyebab kesulitan tersebut karena pembelajaran yang monoton, sehingga perhatian siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang (Wafa, Djuanda, & Sunaengsih, 2017).

Purwanti (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik tergolong tradisional, minim variasi, serta kurang inovatif, sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan aktivitas mengeksplorasi kemampuan siswa kurang optimal. Hal itulah menyebabkan pembelajaran menulis pantun kurang berhasil.

Berdasarkan pengamatan Do'embana (2016) siswa kelas IV di SDN 1 Tatura pada Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015 memiliki rata-rata hasil ulangan Bahasa Indonesia, khususnya pada kompetensi menulis pantun sebanyak 11 siswa (36%) dari 30 siswa tergolong berhasil, selebihnya 17 siswa (64%) belum termasuk kategori berhasil. Hal ini semakin membuktikan bahwa minat para siswa terhadap pembelajaran menulis pantun masih kurang.

Penyebab faktor minimnya jumlah peserta didik dalam menuntaskan pembelajaran menulis pantun di antaranya: (1) kurang minat karena merasa sulit, (2) kurang percaya diri, (3) teknik pembelajaran masih konvensional, (4) pendidik enggan mengajarkan bahkan cenderung melewatkan materi pantun karena siswa kurang merespons positif terhadap pembelajaran menulis pantun (Do'embana, 2016).

Hasil dari penelitian di atas menunjukkan kemampuan siswa dalam menulis pantun sangat kurang. Padahal kegiatan menulis pantun sangat penting bagi peserta didik sebagai penguatan karakter bangsa Indonesia karena pantun adalah warisan budaya tak benda. Peserta didik harus mengenal dan menggunakannya. Menurut Norton & Norton (2010) *“developing positive attitudes toward our own culture and the cultures of others is necessary for both social and personal development”*.

Menulis pantun merupakan salah satu solusi bagi siswa untuk belajar tentang warisan budaya mereka sendiri. Hal itu sangat penting bagi mereka untuk perkembangan kehidupan pribadi dan sosial mereka, sesuai pernyataan Norton & Norton (2010) di atas.

Untuk itu, harus dilakukan pengondisian aktivitas pembelajaran yang dapat menumbuhkan kembangkan keterampilan menulis pantun berdasarkan hasil kajian pustaka serta penelitian yang telah dilakukan terutama pengembangan model pembelajaran secara tepat. Apalagi sekarang ditambah proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di kelas (sekolah), sekarang pelaksanaannya melalui penyelenggaraan belajar dari rumah. Hal tersebut dilaksanakan untuk pencegahan penularan Covid-19.

Perlu dilakukan pengembangan model yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar dalam menulis pantun. Sesuai dengan pernyataan Aunurrahman (2017), model pembelajaran yang menarik adalah yang mampu menghadirkan motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik. Pernyataan ini dimaksudkan agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang dilakukan pendidik sangat membantu untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran bagi peserta didik. Hal itu terlihat jelas pengaruh motivasi belajar peserta didik selama kegiatan belajar. Agar peserta didik merespons terhadap pembelajaran, pendidik harus memahami model pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik mereka. Aunurrahman (2017) berpendapat model pembelajaran yang tepat dapat melahirkan kebahagiaan dan kegembiraan hati peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menghadirkan dan menaikkan motivasi untuk menyelesaikan tugas, memudahkan mereka untuk memahami materi sehingga mereka hasil belajar tercapai dengan baik.

Proses pengajaran agar tergolong baik, maka harus menggunakan waktu dengan efektif. Proses belajar mengajar betul-betul terorganisasi dan termanajemen dengan tepat. Hal ini bisa terwujud apabila pendidik secara optimal mampu memanfaatkan waktu dengan baik dan tepat (Rohani, 2010).

Efektivitas model pembelajaran dapat terkontrol melalui pemanfaatan waktu pertemuan yang diperlukan untuk menyampaikan materi. *Blended Learning* mengombinasikan antara pembelajaran secara luring (tatap muka/*offline*) dan pembelajaran daring dengan berbasis komputer (*online*) internet sehingga waktu pertemuan relatif efektif (Dwiyo, 2018).

Huda (2018) mengungkapkan pembelajaran menulis karya sastra dapat dilaksanakan dengan lebih leluasa jika menggunakan *Blended Learning*. Peserta didik berkesempatan untuk melaksanakan latihan menulis dengan lebih banyak. Hal tersebut dikarenakan dalam aktivitas pembelajaran tanpa adanya batasan ruang kelas dan waktu. Interaksi yang terjadi antarpeserta didik serta pendidik lebih optimal.

Horn dan Staker (2014) menjelaskan mengenai empat model utama dalam *Blended Learning* yaitu: *Rotation*, *Flex*, *A La Carte*, dan *Enriched Virtual*. Jenis-jenis tersebut digunakan oleh sekolah untuk program/tujuan tertentu sehingga ada dalam pelaksanaannya antara model yang satu dengan lainnya digabungkan demi mencapai program yang diharapkan.

#### 1) Model *Rotation*

Kegiatan pembelajaran dalam Model *Rotation* dilaksanakan dengan bergiliran (rotasi) antara pembelajaran tatap muka (tradisional/klasik/luring) dan *online* (daring). Pada pembelajaran luring berlangsung di dalam kelas/ruangan secara tatap muka sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, sedangkan giliran (rotasi) berikutnya terjadi pada bagian bagian kedua (waktu berikutnya) berupa pembelajaran mandiri, dengan memanfaatkan konten secara daring. Misalnya melalui *platform web*, tetapi pendidik tetap harus bertanggung jawab untuk mengawasi kegiatan pembelajaran daring tersebut. Model ini memiliki beberapa Sub-Model di antaranya *Rotation Station*, *Lab Rotation*, *Flipped Classroom*, dan *Rotation Individual*.

#### 2) Model *Flex*

Pelaksanaan proses pembelajaran Model *Flex* ini dilakukan secara daring (*online*), walaupun banyak aktivitas pembelajaran/proyek/tugas yang dapat dilakukan secara tatap muka/luring (*offline*). Peserta didik memilih gaya belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing, baik secara mandiri, kelompok kecil, ataupun proyek kelompok secara daring.

### 3) Model *A La Carte*

Model *A La Carte* adalah model pembelajaran peserta didik dengan mengikuti pembelajaran online sebagai tambahan untuk kelas tradisional (tatap muka) yang mereka ikuti. Hanya segala aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, sepenuhnya diselenggarakan secara *online*.

### 4) Model *Enriched Virtual*

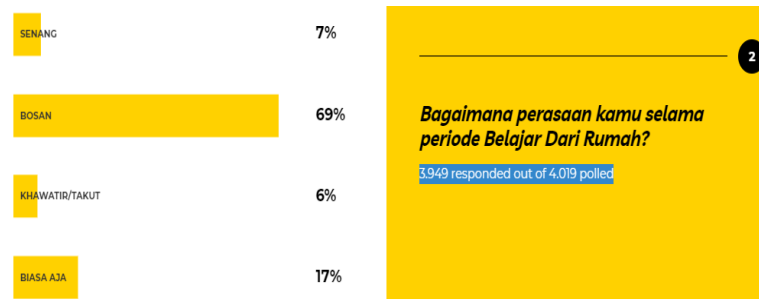
Model *Enriched Virtual* merupakan salah satu model *Blended Learning* yang menitikberatkan proses pembelajaran secara daring. Sistem pembelajaran pada model ini mengharuskan peserta didik bertemu langsung dengan pendidik setiap hari (sesuai dengan waktu pembelajaran/*weekday*) secara daring/*online*. Pelaksanaan pembelajaran luring (*offline learning*) dilakukan untuk peserta didik yang membutuhkan pemahaman materi secara langsung karena ada hal yang kurang jelas dalam pemaparan secara daring. Jadi sifat pembelajaran luring hanya sebagai suplemen/pengayaan (*enriched*) virtual.

Berdasarkan keempat pemaparan model dari *Blended Learning* di atas, Model *Enriched Virtual* sangat tepat digunakan untuk situasi pandemi Covid-19 saat ini. Model ini meminimalkan interaksi tatap muka langsung (*offline learning*) antara pendidik dan peserta didik. Dengan berbantuan teknologi, sistem pembelajaran tidak lagi berorientasi pada tatap muka (luring) atau *offline learning* tetapi dengan adanya teknologi dapat dilakukan secara daring (*online learning*). Jadi, proses pertemuan pembelajaran tidak bertatap muka (*face to face*) secara langsung (interaksi fisik/bukan virtual), namun bisa melalui

beberapa *platform* digital seperti *e-learning*, Edmodo, Zoom, Moodle, *Learning Management System* (LMS), Rumah Belajar, Google Classroom, Google Meet, serta Visco Webex.

Hal tersebut, sejalan dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19), aktivitas pembelajaran diselenggarakan dari rumah, Belajar dari Rumah (BDR). Prinsip dari kegiatan BDR tersebut sesuai juga dengan Surat Edaran Sekjen Kemendikbud Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid-19 adalah peserta didik mendapatkan akses materi dan sumber pembelajaran tanpa adanya batasan waktu serta tempat.

Saat ini hampir seluruh sekolah menerapkan pola Belajar dari Rumah (BDR) karena adanya Pandemi *Covid-19* yang melanda Indonesia, bahkan dunia. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan terutama pendidik, peserta didik, dan orang tua. Pada pertengahan Mei 2020 dan awal Juni 2020, UNICEF (2020) menyelenggarakan survei terkait belajar dari rumah di Indonesia. Salah satu hasil survei berikut ini.



Grafik 1.1

*Hasil Jajak Pendapat terhadap Perasaan Siswa Selama Periode Belajar di Rumah (UNICEF, 2020)*

Berdasarkan hasil jajak pendapat yang dilakukan UNICEF terhadap 4019 responden dengan 3949 yang menanggapi bahwa peserta didik merasa bosan dengan pola belajar di rumah (69%). Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk meminimalkan bahkan menghilangkan kebosanan para peserta didik.

Hasil jajak pendapat berikutnya terkait tantangan peserta didik saat belajar di rumah terlihat pada Gambar 1.2.



Grafik 1.2

*Hasil Jajak Pendapat terhadap Tantangan yang Dihadapi Siswa Selama Periode Belajar di Rumah (UNICEF, 2020)*

Berdasarkan survei yang dilakukan UNICEF (2020) di atas kepada 3.949 responden. Sejumlah 3.839 menanggapi pertanyaan survei tersebut. Mereka merasa kurang bimbingan dari guru (38%), akses internet tidak lancar (35%), tidak mempunyai gawai yang memadai (7%), dan tidak bisa mengakses aplikasi belajar *online* (4%).

Hasil jajak pendapat di atas menuntut adanya model yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, diperlukan juga kehadiran media pembelajaran yang meminimalkan bahkan menghilangkan kebosanan para peserta didik. Dalam pengimplementasian Model *Enriched Virtual* diperlukan *tools* atau media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Adanya *tools* atau media tersebut agar terjadi interaksi sehingga memungkinkan untuk dapat *re-use* (menggunakan kembali materi pembelajaran), *reshare* (membagikan kembali konten pembelajaran), dan *recreate* (membuat ulang kembali bahan pembelajaran) didasarkan pada kebutuhan yang bersifat situasional (Koesnandar, 2020).

Prasetyaningtyas (2020) menyatakan bahwa selama masa pandemi Covid-19, pendidik diharuskan melaksanakan pembelajaran berbasis/dari rumah.

Pembelajaran tersebut tentunya harus menggunakan teknologi informasi agar menarik. Kemampuan terhadap teknologi tersebut menjadikan pendidik lebih inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Wujud kreativitas pendidik dapat berupa pemanfaatan media pembelajaran dengan optimal. Hal itu dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menemukan dan menentukan masalah yang tengah dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar agar memperoleh jalan keluar. Tentunya solusi yang didambakan dapat berupa aplikasi teknologi informasi yang tepat (Anshori, 2018).

Aplikasi teknologi informasi tersebut haruslah memiliki faedah supaya proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik terjalin dengan penuh interaksi serta meningkatkan minat dalam belajar. Salah satu aplikasi teknologi yang mampu menghadirkan interaksi dan minat dalam belajar bagi peserta didik adalah AR (*Augmented Reality*). Mustaqim (2016) mengemukakan teknologi AR sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena menghadirkan interaksi secara nyata dan langsung dari keduanya. Selain itu, penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat mengoptimalkan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal tersebut disebabkan oleh sifat dari teknologi ini yang menggabungkan ruang informasi dan komunikasi dalam internet dengan dunia nyata sehingga dapat menstimulus imajinasi peserta didik.

Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran sangat tepat dengan situasi saat ini. Sesuai dengan prinsip dari kegiatan belajar dari rumah berdasarkan Surat Edaran Sekjen Kemendikbud Nomor 15 tahun 2020 pada paragraf sebelumnya yaitu peserta didik mendapatkan akses materi dan sumber pembelajaran tanpa adanya batasan waktu serta tempat. Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* menawarkan secara langsung pembelajaran yang tak terbatas waktu dan tempat. Peserta didik berada di mana pun atau kapan pun dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran (Mustaqim, 2016).



Hal tersebut sesuai juga dengan sifat utama media pembelajaran yakni membantu proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran untuk membantu peserta didik, entah ketika pendidik ada untuk membimbing di kelas ataupun saat pendidik tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *Augmented Reality* harus ditampilkan dalam bentuk yang jelas, menarik, sederhana, inovatif dan ekonomis. Kriteria tampilan tersebut diharapkan agar menjauhkan kesalahan sudut pandang antara peserta dengan pendidik dalam hal konten pembelajaran atau materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan kenyataan betapa pentingnya hal berikut ini.

- 1) Keterampilan menulis pantun sebagai salah satu solusi bagi siswa untuk belajar tentang warisan budaya mereka sendiri. Hal itu sangat penting bagi mereka untuk perkembangan kehidupan pribadi dan sosial mereka, sesuai pernyataan Norton & Norton (2010) di atas.
- 2) Proses pembelajaran dengan BDR untuk pencegahan penularan Covid-19, sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19), aktivitas pembelajaran diselenggarakan dari rumah, Belajar dari Rumah (BDR).
- 3) Peserta didik mendapatkan akses materi dan sumber pembelajaran tanpa adanya batasan waktu serta tempat. Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* menawarkan secara langsung pembelajaran yang tak terbatas waktu dan tempat. Peserta didik berada di mana pun atau kapan pun dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran (Mustaqim, 2016).
- 4) Kreativitas pendidik dalam penggunaan teknologi informasi secara optimal. Penggunaan aplikasi teknologi informasi yang tepat merupakan salah satu wujud kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran (Anshori, 2018).

Berdasarkan kenyataan-kenyataan di atas, maka penulis perlu melakukan kegiatan penelitian yang berhubungan dengan hal tersebut. Jadi, penulis memilih judul penelitian: “Pengembangan Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* dalam Pembelajaran Menulis Pantun”.

Implementasi pengembangan model ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan menulis peserta didik dalam pembelajaran apresiasi sastra, khususnya menulis pantun di sekolah dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Untuk memudahkan pembahasan terkait latar belakang di atas, maka diuraikan masalah penelitian berikut ini.

- 1) Bagaimanakah profil pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Bandung?
- 2) Bagaimanakah desain hipotetik Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah pengembangan Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar?
- 4) Bagaimana tanggapan pengguna terhadap Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran menulis pantun dengan cara mengembangkan Model *Enriched Virtual* berbantuan Media *Augmented Reality*. Agar diperoleh gambaran tujuan umum yang objektif, maka secara khusus, penelitian ini bertujuan 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.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Harapan hasil dalam penelitian ini adalah dapat mengoptimalkan keterampilan menulis pantun pada siswa sekolah dasar melalui Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book*. Penggunaan Model tersebut dilakukan dengan berdasarkan kepada landasan yang memiliki konsep jelas dan kenyataan yang didasarkan pengalaman secara empiris yang terjadi di sekolah terutama pengalaman yang diperoleh melalui penemuan, percobaan, dan pengamatan yang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoretis maupun manfaat praktis.

Manfaat teoretis penelitian ini berupa pemikiran pemahaman berwujud keterangan yang dijadikan bukti atau asas-asas Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* untuk mengoptimalkan keterampilan menulis pantun. Manfaat penelitian ini secara praktis memberikan laporan kepada pihak-pihak pemberi kebijakan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia bahwa Model *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* dapat diterapkan sebagai sarana untuk mengoptimalkan keterampilan menulis pantun.

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah memberikan sumbangsih untuk para pendidik mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada jenjang sekolah dasar berupa Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* sebagai contoh. Selain itu, memberikan sumbangsih berupa pertimbangan kepada pendidik pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra

Indonesia sebagai salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran yang

tepat, terutama dalam pembelajaran menulis pantun agar hasil belajar siswa meningkat secara keseluruhan.

### 1.5 Urgensi Penelitian

Penelitian Pengembangan Model *Enriched Virtual* Berbantuan *Media Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun ini memiliki tingkat urgensi yang cukup tinggi. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa (1) menulis pantun merupakan kemampuan yang harus diperoleh siswa; (2) menulis merupakan dasar kegiatan bersastra terutama kegiatan yang bersifat ekspresif/produktif; (3) diperlukannya model pembelajaran yang secara khusus dirancang dan dikembangkan untuk keterampilan menulis pantun dengan menerapkan Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book*.

### 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yang selaras dengan judul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Model *Enriched Virtual*

Model Pembelajaran *Enriched Virtual* dalam penelitian ini adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis berupa kombinasi antara pertemuan daring (*online*) secara virtual dan pertemuan tatap muka (*face-to-face meeting*) dalam suatu kegiatan pembelajaran menulis pantun secara terpadu di sekolah dasar. Model *Enriched Virtual* yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah *formal live event* (Pembelajaran Formal secara Langsung), *self-paced learning* (Pembelajaran Mandiri) dan asesmen.

#### 2) Media *Augmented Reality Pocket Book*

Media *Augmented Reality Pocket Book* dalam penelitian ini adalah alat penunjang yang dipakai untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar berupa *pocket*

*book*/buku saku yang berisi *marker* deret frasa dan gambar yang terkait pembelajaran pantun. Judul *pocket book*/buku saku yang dibuat yaitu Poketun (*Pocket Book Pantun Berbasis Augmented Reality*). Poketun ini berupa buku saku yang terintegrasi dengan aplikasi AR. Poketun berisi beberapa video di antaranya: teori pantun (pengertian dan ciri-ciri), jenis pantun, pembacaan pantun, dan cara menulis pantun. Aplikasi berbasis teknologi *Augmented Reality* ini bisa diakses secara *offline*/luring dan dapat digunakan untuk pembelajaran menulis pantun di kelas maupun secara mandiri oleh peserta didik.

### 3) Menulis Pantun

Menulis pantun dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar untuk mengungkapkan inspirasi, ide, gagasan atau perasaan dalam sebuah produk sastra yang memiliki sampiran serta isi berdasarkan pedoman yang telah ditentukan.

## 1.7 Struktur Organisasi Disertasi

Struktur pelaporan penelitian ini adalah: Bab 1 membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, urgensi, definisi operasional, dan struktur organisasi penelitian. Bab 2 membahas landasan teoretis penelitian. Bab 3 membahas metode serta desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan, dan teknik analisis data. Bab 4 membahas hasil penelitian dan pembahasan. Bab 5 membahas simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Daftar pustaka terdiri atas referensi yang digunakan peneliti dalam penyusunan disertasi penelitian ini.