

**PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT DAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS V SD N 24 BARUNG-BARUNG BALANTAI
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

ULFAH RAMADHANI

NPM. 2010013411050



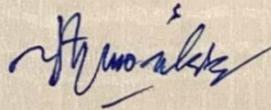
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Ulfah Ramadhani
NPM : 2010013411050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Dr. Yetty Morelent, M. Hum

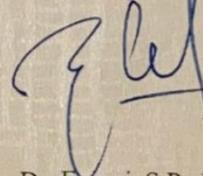
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M. Hum

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

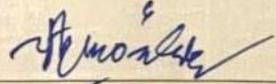
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Empat** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Ulfah Ramadhani
NPM : 2010013411050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan

Tim Penguji:

Dr. Yetty Morelent, M. Hum

1.



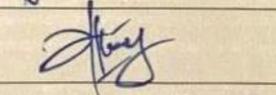
Dr. Hasnul Fikri, M.Pd.

2.



Hidayati Azkiya, S.Pd. M.Pd.

3.



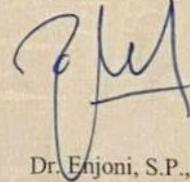
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M. Hum

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfah Ramadhani
NPM : 2010013411050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 13 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Ulfah Ramadhani

**PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT DAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA
KELAS V SD N 24 BARUNG-BARUNG BALANTAI
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Ulfah Ramadhani¹, Yetty Morelent²
^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : Ulfahramadhani3775@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterampilan menulis pantun di kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Pesisir Selatan yang disebabkan guru tidak bervariasi dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa pada proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses peningkatan keterampilan menulis pantun menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *magic box*. Teori yang digunakan dalam model pembelajaran *Project Based Learning* dikemukakan oleh Rohimah & Saputra, (2023:103). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan tes akhir. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Pesisir Selatan yang berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian keterampilan menulis pantun siswa, lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I lembar aktivitas guru sebanyak 72% meningkat pada siklus II menjadi 88%. Sedangkan lembar aktivitas siswa pada siklus I sebanyak 71% meningkat pada siklus II menjadi 87%. Ketuntasan keterampilan menulis pantun siswa pada siklus I sebesar 55% meningkat pada siklus II menjadi 90%. Minat belajar siswa pada siklus I sebesar 78% pada siklus II meningkat menjadi 83% (meningkat sebanyak 5%). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui media *magic box* dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata Kunci: keterampilan menulis pantun, minat, model *Project Based Learning* (PjBL), media *Magic Box*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KERANGKA TEORETIS	12
A. Kajian Teori	12
1. Minat Belajar	12
2. Hakikat Menulis	18
3. Hakikat Pantun	21
4. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	32
5. Hakikat Media Pembelajaran	35

6. Media <i>Magic Box</i>	47
B. Penelitian Relevan.....	50
C. Kerangka Konseptual	52
D. Hipotesis Tindakan.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Setting Penelitian	58
1. Lokasi Penelitian	58
2. Waktu Penelitian	58
3. Subjek Penelitian.....	58
C. Prosedur Penelitian.....	58
D. Indikator Keberhasilan	63
E. Instrumen Penelitian.....	64
F. Teknik Pengumpulan Data.....	65
G. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Penelitian	72
1. Deskripsi Data	73
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	73
a. Siklus I.....	74
b. Siklus II	98
B. Pembahasan.....	119
BAB V PENUTUP.....	126

A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	129
<i>LAMPIRAN</i>	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah ungkapan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Informasi tersebut disampaikan pembicara agar dapat dipahami dan dimengerti oleh pendengar melalui bahasa yang diungkapkannya. Bahasa juga bisa diartikan sebagai salah satu bentuk media komunikasi yang sangat penting dimiliki oleh manusia, karena dapat digunakan sebagai perantara percakapan antara manusia satu dan lainnya. Seseorang dikatakan mahir dalam berkomunikasi jika memiliki keterampilan berbahasa yang baik dan benar, karena bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional seseorang. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan cara yang baik dan benar secara lisan maupun tulisan.

Salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan bagian dari empat keterampilan berbahasa. Aspek dalam berbahasa mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis sangat dituntut pada jenjang pendidikan selanjutnya. Keterampilan menulis memiliki peranan penting dalam kehidupan siswa, dengan menulis siswa mampu menuangkan ide, gagasan, dan perasaan kepada orang lain, serta mampu mengembangkan pengetahuan siswa dalam menuangkan ide dan imajinasinya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dalimunte,dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Kelas VIII SMP Negeri 1 Tapung Hulu Kabupaten Kampar”, dalam penelitiannya menemukan bahwa Menulis merupakan salah satu bentuk komunikasi secara tidak langsung. Banyak masyarakat yang masih melakukan komunikasi melalui tulisan sampai saat ini. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan pemahaman serta pembentukan sikap pada siswa. Melalui proses pembelajaran siswa akan mengalami perubahan mulai dari pengetahuan, kemajuan dalam berpikir, maupun sikap. Akhir dari kegiatan pembelajaran tersebut, siswa secara tidak sadar mengalami perubahan seperti bertambahnya ilmu pengetahuan dan perubahan sikap.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Maulidah (2020) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Media Gambar”, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang patut dikuasai oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan menulis dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, baik untuk komunikasi atau pun untuk menyerap pengetahuan yang dipelajarinya.

Lebih lanjut penelitian oleh Hartati, dkk (2014), dengan judul “Peningkatan Minat dan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Melalui Model *Explicit Instruction* di SDN 31 Kumpulan Banang Kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan”, dalam penelitiannya menemukan bahwa menulis merupakan landasan dan wahana pokok yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai siswa untuk

mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya sehingga bisa berkomunikasi dengan orang lain secara tertulis.

Dengan demikian, keterampilan menulis menjadi salah satu metode berbicara secara tertulis. Keterampilan menulis tidak dapat diperoleh secara alami namun lewat proses dalam belajar yang berkesinambungan. Dalam menulis dibutuhkan suatu wujud ekspresi gagasan dengan memakai kosakata tertentu sehingga bisa menggambarkan atau pun menyajikan data yang diekspresikan secara jelas.

Pembiasaan menulis harus dilakukan sejak dini, supaya siswa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Keterampilan menulis tidak cukup dengan teori saja, tetapi diperlukan latihan secara rutin untuk menghasilkan tulisan yang baik. Pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan menulis seharusnya mendapatkan perhatian khusus, supaya memudahkan siswa untuk menuangkan ide, gagasan dan perasaan sehingga terciptanya tulisan yang baik dan inovatif.

Sama halnya dengan keterampilan menulis pantun di Sekolah Dasar (SD), siswa cenderung mudah bosan dan kurangnya minat belajar dalam kegiatan menulis yang disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yaitu kurangnya guru dalam mengelola kelas, penggunaan media yang kurang menarik perhatian siswa dalam menulis pantun. Oleh sebab itu, guru harus mampu memotivasi siswa supaya terampil dalam menulis sebuah pantun dengan mengelola dan penggunaan model serta media yang menarik perhatian siswa serta mampu meningkatkan minat siswa.

Menulis pantun merupakan salah satu keterampilan menulis yang terdapat di SD. Pantun merupakan sebuah bentuk puisi tradisional Indonesia, menunjukkan kearifan

lokal yang populer di kalangan masyarakat. Dikenal sebagai puisi Melayu, setiap baitnya terdiri dari empat baris dengan pola sajak a-b-a-b, di mana setiap lariknya biasanya terdiri dari empat kata. Bait pertama dan kedua dinamakan sampiran, sedangkan bait ketiga dan keempat mengandung isi.

Menulis pantun pada hakikatnya penciptaan suatu karya sastra berdasarkan kreativitas individu masing-masing dan peristiwa nyata sehingga memiliki nilai makna kehidupan. Hal ini dikemukakan oleh Rohimah dan Dudu (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar “, menemukan bahwa menulis pantun merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan gagasan atau perasaan yang terdiri atas sampiran dan isi dengan menggunakan pedoman syarat-syarat pantun yang telah ditentukan.

Keterampilan menulis pantun sangatlah ditentukan dalam memilih pilihan kata-kata yang berkesinambungan antara sampiran dan isi pantun. Tidak hanya itu untuk menulis se bait pantun juga harus sesuai dengan jenis pantun yang akan dibuat, apabila dalam menulis pantun tidak sesuai antara jenis pantun dengan isinya maka pantun tersebut tidak benar. Keterampilan siswa dalam menulis pantun perlu dilatih serta dapat ditingkatkan melalui praktik menulis.

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal yang diluar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya. Hal ini dikemukakan oleh

Syardiansah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Motivasi Belajar dan Minat terhadap Prestasi Belajar”, menemukan bahwa minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya dorongan.

Lebih lanjut Azkiya dan Tamrin, (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* dan Motivasi Belajar dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-SD-an Mahasiswa Prodi PGSD”, menyebutkan bahwa minat merupakan dorongan yang berasal dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar kalau disertai dengan minat, karena tanpa adanya minat belajar terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru, maka siswa akan malas dan pembelajaran yang diberikan guru menjadi kurang optimal. Minat siswa merupakan factor utama menentukan keaktifan belajar siswa, juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar terkhusus pada kegiatan menulis pantun di SD.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas V Ibu Masarni S.Pd selaku wali kelas V di SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 13 November 2023, diketahui pembelajaran menulis pantun masih kurang dari standar yang diharapkan. Siswa belum paham tentang pantun, dan masih memahami pantun secara umum, kurang memahami ciri-ciri pantun, serta siswa ada yang mengantuk, sibuk dengan aktivitas masing-masing yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, mengobrol dengan teman, malas untuk

menulis dan sulit menggali ide kreativitas yang ada di diri mereka. Setelah ditinjau dari proses pembelajaran, penyebab permasalahan tersebut adalah belum diterapkannya model pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa, serta kurang menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam memberikan pembelajaran terutama pada materi menulis. Akibatnya siswa merasa bosan berada di dalam kelas karena proses pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang menarik perhatiannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru sebaiknya menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa serta mampu meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis terutama pada menulis pantun. Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu model yang bisa digunakan dalam permasalahan ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL).

Isman, dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Sekolah Dasar”, menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami konsep atau prinsip dengan melakukan penyelidikan tentang suatu permasalahan dan mencari solusi dan selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk

sebuah proyek, sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Model *Project Based Learning* ini tidak hanya mengkaji antara informasi teoritis dan praktik, tetapi juga memotivasi siswa untuk merefleksikan hal-hal yang mereka pelajari dalam pembelajaran dalam sebuah proyek nyata. Model ini mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa karna mengasah siswa untuk berfikir, mengeluarkan ide-ide serta gagasan yang dimilikinya dengan berbantuan media yang mampu menarik perhatian siswa dalam menulis pantun.

Azizah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Pantun dengan Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”, menemukan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat mengkomunikasikan pesan dan membangkitkan perasaan serta motivasi dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Salah satu media yang bisa digunakan dalam permasalahan tersebut adalah media *magic box*. Alasan peneliti memilih media ini karena bentuknya yang unik sehingga bisa meningkatkan rasa ingin tau siswa. Penggunaan media ini diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pantun dan membuat siswa lebih fokus dan paham saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran *magic box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang di dalamnya terdapat sebuah materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka. Siswa tidak akan mengetahui isi dari kotak tersebut ketika ditutup. Keuntungan menggunakan media ini bisa membangkitkan motivasi belajar siswa,

merangsang minat siswa saat belajar, dan menciptakan suasana kelas lebih kondusif serta menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Magic Box* untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis masih kurang.
2. Siswa tidak memahami materi secara optimal.
3. Siswa mengalami kesulitan memunculkan ide dalam menulis pantun.
4. Siswa masih merasa malas dan bosan dalam menulis pantun.
5. Kurang variasi media pembelajaran dalam materi pantun.
6. Kurang menggunakan model pembelajaran dalam materi pantun.
7. Suasana pembelajaran di kelas kurang kondusif.
8. Kurangnya minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar terhindar dari luasnya pemecahan masalah serta untuk lebih memfokuskan pembahasan, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan minat dan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Magic Box* siswa kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, masalah umum penelitian dirumuskan sebagai berikut: Apakah penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Magic Box* dapat meningkatkan minat dan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Magic Box* untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD N 24 Barung-Barung Balantai Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis pantun.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain, guru, siswa dan kepala sekolah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Lain
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
 - b. Sebagai pedoman untuk melakukan penelitian selanjutnya.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan evaluasi, usaha untuk memperbaiki kualitas diri sebagai guru yang profesional dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan, khususnya dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kemampuan guru dalam memotivasi dan memfasilitasi keinginan siswa dalam menulis pantun.
 - c. Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan model dan media pembelajaran yang efektif di dalam kelas.
3. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam menulis pantun
 - b. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menulis pantun

4. Bagi Kepala Sekolah

Dapat digunakan dalam pengambilan kebijakan yang berhubungan dengan proses pembelajaran.