PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENULIS HURUF KAPITAL SISWA KELAS II

Himathul Aulia Farikha[1], Panca Dewi Purwati[2]
[1]PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang
[2]PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang
Alamat e-mail : [1]himatuuleaul@students.unnes.ac.id,
Alamat e-mail : [2]pancadewi@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

Writing skills in grade II students have an important role in the learning process. However, in reality, various problems often arise, including students' lack of understanding of the material being taught. This study aims to apply the Problem Based Learning (PBL) model with flashcards to improve the writing skills of grade II students. In this study, a mixed method was used which combined qualitative and quantitative approaches. The results showed an increase in student understanding as measured through certain indicators, with an average level of understanding reaching 77.78%. This figure indicates that student understanding is in the sufficient category. Thus, it can be concluded that the application of PBL assisted by flashcards proved effective in improving students' writing comprehension.

Keywords: Problem Based Learning, flashcard, writing comprehension

ABSTRAK

Kemampuan menulis pada siswa kelas II memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya berbagai permasalahan sering muncul, antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SD. Pada penelitian ini, digunakan metode campuran yang mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang diukur melalui indicator-indikator tertentu, dengan rata-rata Tingkat pemahaman mencapai 77,78%. Angka ini menandakan bahwa pemahaman siswa berada pada kategori cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL berbantuan *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman menulis siswa.

Kata Kunci: Problem Based Learning, *flashcard*, pemahaman menulis

A. Pendahuluan

Menulis merupakan keterampilan dasar yang sangat krusial bagi siswa di tingkat sekolah dasar, karena berfungsi sebagai landasan untuk kemampuan berkomunikasi dengan efektif. Salah satu elemen penting

dalam menulis adalah pemahaman mengenai penggunaan huruf kapital yang tepat. Huruf kapital tidak hanya digunakan di awal kalimat, tetapi juga dalam penulisan nama oran, tempat, dan istilah khusus. Namun, banyak siswa kelas II mengalami kesulitan dalam memahami serta menerapkan aturan penggunaan huruf kapital, yang pada gilirannya dapat menghambat kemampuan mereka dalam menulis secara keseluruhan. Menulis adalah salah satu keterampilan dalam berbahasa. Seperti yang dikatakan oleh Tarigan dalam (Ramadhani, 2020), menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara tidak langsung, yang memungkinkan terjadinya interaksi tanpa harus bertatap muka dengan orang lain. Untuk unggul dalam keterampilan menulis ini, penting untuk memahami berbagai elemen Bahasa, yang berkontribusi pada terciptanya tulisan yang akuran, efektif, padu, dan teratur (Ningsih & Ardianti, 2020).

Pendidikan memiliki peranan penting bagi sebuah negara, karena melalui Pendidikan, generasi muda dapat dibentuk untuk menjadikan negara ini lebih berkembang. Pendidikan mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota Masyarakat yang cerdas dan bermanfaat bagi bangsa dan komunitas mereka. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia telah melakukan banyak upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Pendidikan dapat dikatakan sebagai investasi penting dalam jangka Panjang bagi seorang manusia. Pendidikan yang baik akan menghasilkan individu yang layak dan berkelayakan untuk hidup di Masyarakat dan dapat hidup secara mandiri. Menurut (Ulfah & Arifudin, 2022) Pendidikan terdiri dari tiga ciri antara lain: pertama, proses pengembangan kemampuan sikap dan perilaku individu dalam masyarakat tempat mereka tinggal; kedua, interaksi social di mana seseorang terpapar pada kompetensi social dan pertumbuhan individu yang optimal; dan ketiga, proses pembentukan karakter atau kepribadian manusia.

Pada dasarnya, Pendidikan didefinisikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 sebagai usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar murid dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Aspek ini mencakup peningkatan spiritualitas dan keberagaman, memupuk pengendalian diri, memupuk pengembangan kepribadian, meningkatkan kecerdasan, membina akhlak mulia, dan memperoleh keterampilan penting yang bermanfaat bagi individu dan Masyarakat. Menurut (Arifudin, 2022), salah satu factor yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran adalah dorongan belajar. Dalam konteks ini, motivasi mencakup seluruh daya penggerak dalam diri yang dapat memunculkan

aktivitas belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan tersebut.

Fungsi dari mata Pelajaran Bahasa Indonesia mencakup pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam upaya pelestarian serta pengembangan budaya, peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Selain itu, mata Pelajaran ini juga berfungsi sebagai sarana penyebarluasan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan berkaitan dengan berbagai isu, serta sarana pengembangan berpikir kritis dan pemahaman terhadap keanekaragaman budaya Indonesia melaui khazanah sastra Indonesia. Menurut (Nurbaeti et al., 2022) bahwa pembelajaran Bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenal diri mereka, memahami budaya mereka sendiri serta budaya orang lain, mengekspresikan gagasan, dan berpartisipasi di dalam lingkungan mereka melalui penggunaan Bahasa tersebut. Menurut (Mayasari et al., 2021), tujuan mendasar dari Pendidikan adalah untuk mengembangkan siswa sedemikian rupa sehingga mereka mengalami transformasi dalam perilaku, moral, dan interaksi social mereka, yang memungkinkan mereka untuk hidup mandiri sebagai individu dan juga berintegritasi ke dalam Masyarakat. Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus terlibat dengan lingkungan belajar, dipandu oleh guru selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran, terdapat dua komponen utama yang sangat penting, yaitu model dan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pengajaran. Menurut (Tanjung et al., 2022), media ajar diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta memperbaiki proses belajar mereka. Dengan demikian, hal ini dapat membangkitkan semangat atau motivasi siswa untuk belajar.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang mengajarkan siswa keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis serta pengetahuan penting dari materi Pelajaran (Nafisah, 2020). Menurut (Wulansuci et al., 2022) *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggerakkan siswa untuk belajar memecahkan masalah kompleks dalam lingkungan kerja nyata. PBL adalah salah satu model pembelajaran yang mengaitkan teknologi terbaik yang dikembangkan untuk menanggapi masalah yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran teknologi dan antisipasi perubahan yang akan terjadi. PBL dapat digunakan dalam meningkatkan mata Pelajaran, unit mata Pelajaran, atau kurikulum secara keseluruhan. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membantu siswa belajar tentang mengembangkan kemampuan

berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual. PBL memerlukan banyak Langkah dan tidak hanya merupakan Kumpulan pertemuan di kelas dan belajar bersama dalam tim (Haryanti & Masriyah, 2018). PBL dirancang agar siswa tidak hanya focus pada teori saja, tetapi pada praktik langsung. Proses diskusi dan Kerjasama dalam tim memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kritik, analisis, dan pemecahan masalah. Integrasi PBL dengan penggunaan media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa karena siswa tidak hanya belajar teorinya namun juga praktiknya melalui interaksi dengan teknologi edukatif.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Alat ini berfungsi sebagai sarana bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Lestari, 2023). Selain berperan dalam membantu proses belajar mengajar, media juga dimanfaatkan untuk mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas (Rahma Inayahtur Fatikh, 2019). Di samping itu, media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan bervariasi. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran hadir dalam berbagai variasi dan bentuk sesuai dengan kebutuhan yang ada. Salah satunya adalah penggunaan media *flashcard*.

Flashcard adalah media berbentuk kartu bergambar yang dibuat menggunakan foto atau gambar. Dibagian belakangnya terdapat keterangan mengenai gambar yang ada pada *flashcard* tersebut (Darmawan & Parhan, 2023). (Dina Aryanti, Neviyarni, 2023) flashcard adalah media pembelajaran yang berupa kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25 cm x 30 cm. Gambar yang ditampilkan bisa berupa gambar tangan, foto, atau ilustrasi yang sudah ditempelkan pada lembaran kartu tersebut. Dan juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai bidang, termasuk pengembangan memori, menumbuhkan kemandirian, dan memperluas kosakata.

Saat ini siswa masih banyak yang menghadapi kesulitan dalam menulis huruf kapital. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk memecahkan masalah dalam menulis huruf kapital. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan media *flashcard*. Penggunaan *flashcard* dianggap mampu memberikan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa dan mendorong mereka untuk menemukan ide-ide dalam menulis. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan menulis huruf kapital yang diperoleh melalui media *flashcard*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti merasa terdorong untuk melakukan studi di salah satu sekolah

dasar yang berada di kota Cirebon dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *mixed method.* Metode penelitian adalah pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu. Pendekatan ini bersifat rasional, empiris, dan sistematis. Berdasarkan jenis data dan analisis yang digunakan, terdapat tiga jenis metode penelitian, yaitu metode kuantitatif, kualitatif, dan campuran (*mixed method*). Semua upaya ilmiah bertujuan untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan fenomena yang diteliti. Mixed method sendiri merupakan pendekatan yang mengintegritaskan dan menghubungkan metode penelitian kuantitatif dengan kualitatif (Hendrayadi et al., 2023).

Pendekatan kualitatif merupakan sebuah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung mengandalkan analisis. Di dalam penelitian ini, fokus utamanya adala penemuan. Menurut Sukmadinata dalam (Handayani, 2020) menyatakan bahwa dasar dari penelitian kualitatif adalah konstruktivisme, yang beranggapam bahwa kenyataan memiliki banyak dimensi dan bersifat interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Menurut Sugiyono dalam (Andini & Lestari, 2021) Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang mengandalkan angka atau statistik sebagai dasar analisisnya. Dalam pendeketan ini, penekanan lebih diberikan pada data numerik di seluruh aspek penelitian. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menghasilkan hasil yang terukur dan valid. Oleh karena itu, pendekatan kuantitatif menyediakan fondasi yang kokoh untuk mencapai tujuan penelitian secara sistematis dan terstruktur. Sehingga hal ini mengharuskan peneliti untuk melakukan pengamatan mendalam terhadap fenomena yang sedang diteliti guna memastikan akurasi data yang diperoleh. Dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut, peneliti dapat meraih gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai gambaran yang diteliti, sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan relevan dengan tujuan yang ditetapkan. Metode ini sangat cocok diterapkan dalam penelitian yang memerlukan baik pengukuran statistik maupun pemahaman kontekstual terhadap data.

Siswa kelas II SD Negeri 2 Tukmudal merupakan subjek dalam penelitian ini, yang melibatkan total 15 siswa. Dalam penelitian ini, penerapan media kartu bergambar

atau *flashcard* berfungsi sebagai variabel bebas, sementara pemahaman siswa dijadikan sebagai variabel terikat

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini berfokus pada penerapan model PBL berbantuan *flashcard* dengan materi menulis huruf kapital. Dalam penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), terdapat lima Langkah penting atau sintak yang harus dilakukan, yaitu:

1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah

Proses pembelajaran dimulai dengan mengajukan pertanyaan pemantik mengenai huruf kapital dan tanda baca. Siswa diajak untuk memberikan jawaban jika mereka mengetahui contoh yang dimaksud. Selanjutnya, guru menunjukkan sebuah poster yang bertemakan lingkungan sekolah. Siswa diminta untuk menganalisis poster tersebut dengan baik. Di samping itu, guru juga menunjukkan beberapa gambar alphabet sebagai contoh, sehingga siswa dapat berlatih untuk tetap focus dalam mengikuti pembelajaran.

2) Mengorganisasikan peserta didik

Di tahap ini, guru membagi siswa ke beberapa kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkam LKPD dari guru. Guru menjelaskan dengan jelas mengenai mekanisme pengerjaan LKPD tersebut. Focus siswa sangat penting untuk memastikan bahwa transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik dapat berjalan dengan baik.

3) Melakukan bimbingan dalam menyelidiki individu serta kelompok

Pada tahap ini, siswa mulai mengerjakan LKPD secara berkelompok. Mereka diminta untuk menuliskan kalimat sesuai dengan gambar yang tersedia dan huruf kapital harus benar. Selama proses tersebut, guru secara aktif memberikan bimbingan kepada masing-masing kelompok jika ada kesulitan yang dihadapi, baik dalam menulis maupun memahami makna sebuah gambar. Di samping itu, siswa juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Di tahap ini, satu kelompok yang berhasil menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik dengan cepat diberi

kesempatan untuk membacakan hasil kerja mereka di depan kelas. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar siswa dapat menyelesaikan tugas dengan lebih efisien dan berbagai temuan mereka dengan teman-teman sekelas. Siswa yang tampil juga dapat menunjukkan penulisan kalimat yang benar serta menjelaskan cara mereka menuliskan kalimat sesuai gambar dengan menggunakan huruf kapital. Sementara itu, guru memberikan bimbingan kepada kelompok lain yang masih mengalami kesulitan, memberikan penjelasan tambahan, dan memastikan bahwa semua siswa memahami cara menulis kalimat dengan benar. Dengan membacakan hasil kerja, proses pembelajaran manjadi lebih interaktif sekaligus meningkatkan pemahaman siswa.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Setelah sesi pembelajaran selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang masih belum mereka pahami. Selanjutnya, guru akan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa yang mengalami kesalahan tertentu selama proses belajar. Umpan balik ini sangat penting, karena tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga memberikan arahan yang tepat agar mereka bisa belajar dari kesalahan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis huruf kapital dengan benar.

Berdasarkan sintak PBL yang telah dijelaskan, siswa mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Hal ini tercermin dalam beberapa kemampuan, yaitu 1) kemampuan menulis kalimat dengan tanda baca, 2) kemampuan menulis kata yang diawali dengan huruf kapital, dan 3) kemampuan Menyusun kalimat dengan ejaan yang tepat.

Data tersebut mengenai pemahaman siswa dapat dikumpulkan melalui table berikut.

Tabel 1 Indikator Pemahaman Siswa

No	Indicator	Frekuensi		Persentase
		Skor	Skor maksimum	
1.	Kemampuan	10	15	66,67%

	menulis kalimat dengan tanda baca			
2.	Kemampuan menulis kata yang diawali dengan huruf kapital	12	15	80,00%
3.	Kemampuan Menyusun kalimat dengan ejaan yang benar	13	15	86,67%
Jumlah				233,34%
Rata-rata				77,78%

Dari indicator table tersebut, indicator dalam menunjukkan kemampuan menulis kalimat dengan menggunakan tanda baca sebesar 66,67%, indicator mempu menulis kata yang diawali huruf kapital sebesar 80,00%, dan indicator mampu Menyusun kalimat dengan ejaan yang benar sebesar 86,67%. Dari hasil data tersebut dapat diperoleh dengan rata-rata 77,78% sehingga, bahwa pemahaman siswa dikategorikan cukup dengan persentase 77,78%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa *flashcard* berisikan kata terkait huruf kapital dan disusun dalam urutan tertentu, dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap siswa kelas II SD Negeri 2 Tukmudal. Penggunaan media flashcard dalam model PBL juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Munculnya motivasi tidak hanya berasal dari diri peserta didik itu sendiri, tetapi guru juga harus terlibat untuk memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Seorang guru di sekolah dasar harus dapat memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Oleh karena itu, media interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan fokus pada materi huruf kapital.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, P. N., & Lestari, M. T. (2021).

PENGARUH BRAND AMBASSADOR DAN BRAND IMAGE TERHADAP MINAT BELI PENGGUNA APLIKASI TOKOPEDIA Praditha Nurul Andini 1 , Martha Tri Lestari S . Sos ., MM 2 Abstrak A . Pendahuluan Saat ini masyarakat sebagai konsumen di era modern ini cenderung memiliki kebias. *Prodi S1 Hubungan Masyarakat, Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom*, *8*(2), 2074–2082.

Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In *Widina Bhakti Persada*.

Darmawan, R. A., & Parhan, M. (2023). Development Of Social Studies Learning Media Based On Augmented Reality (AR) As A Historical Literacy Medium. *Journal on Education*, *06*(01), 5544–5553.

Dina Aryanti, Neviyarni, D. (2023). *Pengaruh Penerapan Permainan Susun Kartu Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar*. *VI*(2), 71–77.

Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).

Haryanti, C. F., & Masriyah. (2018). MATHE dunesa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *7*(2), 197–204. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429

Hendrayadi, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Mixed methode research. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *6*(4), 2402–2410. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21905/15436

Hoerudin, C. W. (2017). *Model Kebahasaan Berkarakter dalam Mengembangkan Aspek Nilai, Agama, dan Moral Anak Usia Dini* (pp. 1–12). Educhild Jurnal Ilmiah Pendidikan.

Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *16*(1), 73–80. https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Nafisah, A. dan D. R. (2020). Pendidikan Agama Islam PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Taujih*, *2*(01), 1–16.

Ningsih, R., & Ardianti, D. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantu Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, *11*(1), 17–27.

Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, *3*(2), 98–106. https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328

Rahma Inayahtur Fatikh. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan

Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, *14*(2), 87–99.

Ramadhani, S. (2020). Model Pembelajaran Sinektik Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilanmenulis Puisi Siswakelas V Sd Pangeran Antasari Medan Tahun pembelajaran 2020. *Model Pembelajaran Sinektik Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sd Pangeran Antasari Medan Tahun Pembelajaran 2020*, *7*(1), 12–22.

Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, *6*(1), 29. https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481

Ulfah, & Arifudin, O. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, *3*(Vol. 3, No. 1, Januari 2022), 9–16. http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/95/59

Wulansuci, R. A., Restian, A., & Iza, M. (2022). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah kontekstual materi IPA melalui penggunaan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, *2*(2), 76–82. https://doi.org/10.22219/jppg.v2i2.16805