

**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER APLIKASI
PAINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI
TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN CAHAYA KASIH**

Kasih¹, Bodi Santoso², Ham Idris Tumenggung³.

^{1,2,3} Universitas Pamulang

E-mail: dosen00744@unpam.ac.id

ABSTRAK

Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di taman Pendidikan al-quran Cahaya Kasih merupakan salah satu pelatihan yang akan diberikan kepada anak Usia dini dalam rangka Pengabdian kepada masyarakat. Anak Usia Dini merupakan masa yang optimal pada masa perkembangannya. Pada masa ini seluruh kemampuan dirinya baik kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan moral, berkembang sangat pesat. Kini dunia pendidikan terus berkembang, perkembangan teknologi ini tidak hanya dirasakan bagi orang tua saja tetapi sudah merambah ke Pendidikan Anak Usia Dini. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis komputer aplikasi Paint dapat meningkatkan minat belajar anak Usia Dini dalam semua pembelajaran, karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan diberikan yaitu media pembelajaran berbasis komputer aplikasi paint yang dapat digunakan untuk menstimulus kemampuan anak khususnya dalam aspek belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan simbolik. Subjek pada pelatihan merupakan anak kelompok A sampai C di Taman Pendidikan Al-quran Cahaya Kasih sebanyak 20 anak. Sebagai langkah awal metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini meliputi survey dan wawancara dengan siswa atau santri anak Usia Dini meliputi observasi, pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran/ pengaplikasian, serta studi pustaka sebagai dasar untuk memperoleh referensi yang baik agar pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini melalui pelatihan pembelajaran berbasis komputer dengan media Paint dapat dijadikan media yang menarik dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar Anak Usia Dini, sehingga dapat menstimulus perkembangan anak serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Kata kunci: Aplikasi, paint, media, dan pembelajaran

ABSTRACT

Paint Application Computer-Based Learning Media to increase interest in early childhood learning at the Cahaya Kasih Al- quran education park is one of the trainings that will be given to early childhood in the context of community service. Early Childhood is an optimal period during its development. At this time all his abilities, both cognitive, physical, motor, language, social, emotional and moral, developed very rapidly. Now the world of education continues to grow, this technological development is not only felt by parents but has penetrated into Early Childhood Education. The purpose of this community service is to find out whether the Paint application computer-based learning media can increase interest in early childhood learning in all aspects. learning, because learning media is everything that is used by teachers to facilitate the delivery of learning material. The learning media that will be provided is paint application computer-based learning media that can be used to stimulate children's abilities, especially in the aspects of learning and problem solving, logical thinking, and symbolic thinking. The subjects of this training are children of groups A to C in the Al-Quran Education Park. Cahaya Kasih as many as 20 children. As a first step, the activity method used in community service includes surveys and interviews with students or early childhood students including observation, data collection related to learning/application, as well as literature study as a basis for obtaining good references for the implementation of community service. scientifically justifiable. With this community service through computer-based learning training with Paint media, it can be used as an interesting and fun medium in increasing interest in learning Early Childhood, so that it can stimulate children's development and can develop children's thinking skills.

Keywords: Application, paint, media, and learning

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan mulai sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, diharapkan anak mampu mencapai tingkat perkembangan dan pertumbuhan secara optimal. Ruang lingkup pencapaian perkembangan pada anak usia dini, meliputi 6 aspek perkembangan, yaitu: agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan seni yang dalam penyelenggaraannya untuk membentuk kepribadian, mengembangkan serta mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Sering kali ditemukan berbagai masalah perkembangan fisik maupun psikis pada anak usia dini.

Umumnya yang menjadi masalah terbesar pada dunia pendidikan adalah rendahnya mutu dan kualitas pendidikan tersebut, hal ini terlihat dari hasil belajar anak. Penyebab hal ini terjadi karena cara pembelajaran yang kurang bervariasi, pembelajaran cenderung menekankan pada kemampuan akademik, dimana pembelajaran hanya menekankan kepada kognitif anak, seperti membaca, menulis dan berhitung. Sebenarnya pendidikan anak usia dini bertujuan agar menstimulasi dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak sesuai tahapan usianya.

Pada era digital ini terjadi pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran pada anak usia dini, yaitu dengan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar sehingga akan menimbulkan perasaan nyaman dan senang pada anak (Setiana, 2011), hal ini juga dipertegas dengan kemauan orang tua murid yang serba ingin instan anak harus cepat pintar membaca, menulis, dan berhitung tanpa memikirkan perkembangan anak akan menjadi terhambat, kondisi ini sangat sulit khususnya bagi seorang pendidik atau pengajar, karena jika hasil anak didik kurang maksimal dan memuaskan tentu hal ini akan menjadi pikiran bagi guru untuk memikirkan bagaimana jalan terbaik karena seorang guru yang merasakan jerih payahnya tidak mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran sepatutnya mengarah kepada tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika berorientasi pada tujuan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan dan perkembangan anak didik.

Oleh karena itu untuk menunjang semuanya itu dibutuhkan sebuah media yang dapat menunjang keberhasilan tersebut karena media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan

perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif.

Banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi bagi seorang guru anak usia dini, media pembelajaran harus dipilih dengan tepat agar menarik minat belajar anak usia dini. Jika media yang dipilih sudah tepat, maka diharapkan tujuan dari proses pembelajaran pun akan tercapai. Di era teknologi seperti sekarang ini, media pembelajaran sudah sangat berkembang. Banyak pendidik yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan laptop, handphone, dan sebagainya. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti ini tidak bisa diterapkan di semua proses belajar. Ada beberapa hal yang harus dicapai oleh anak dengan melihat ataupun merasakan langsung lewat media yang nyata. Mengingat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan pertama bagi anak, maka pentingnya penyelenggaraan Pendidikan bagi anak usia dini harus disusun sesuai peraturan yang telah ditetapkan.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu proses terpenting dalam kehidupan manusia. Anak-anak memulai usia belajar sejak berada pada kisaran usia 3-4 tahun dan terus berlanjut hingga memasuki perguruan tinggi. Masa pembelajaran di tingkat dasar yaitu pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu masa terpenting. Hal itu karena pada masa tersebut anak-anak tidak hanya sedang belajar membaca, menulis atau ilmu pengetahuan dasar, melainkan juga proses mengenal diri sendiri dan lingkungannya (Santoso, 2004) . Oleh karena itu peran guru di sekolah sangatlah penting. Selain menampilkan keteladanan perilaku-perilaku baik kepada para anak para orang tua (Swartz, 2002) dan guru juga dituntut mampu menghadirkan suasana belajar yang positif .

Media pembelajaran sendiri menurut (Munadi, 2010) adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dan menyampaikan pesan dari sumber secara terencana agar tercipta kondisi belajar yang mendukung melakukan proses belajar-mengajar secara efektif dan efisien. Media pembelajar merupakan perangkat-perangkat atau alat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, grafis, suara, maupun audio visual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Tak jarang dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, para anak merasa kesulitan memahami isi materi yang disampaikan

di kelas atau misalnya kehilangan konsentrasi selama proses belajar di kelas. Hal inilah yang membuat para pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didiknya (Susilana, 2009) Untuk memilih media pembelajaran yang tepat, para pendidik /Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan standar yang ada. Standar tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Ketika penyelenggaraan PAUD telah sesuai standar, maka dapat berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan tindak lanjut pendidikan dalam rangka mewujudkan PAUD bermutu. Salah satu standar yang harus dilengkapi sekolah yaitu menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar sarana dan prasarana Pasal 31 Ayat 1 bahwa sarana dan prasarana merupakan perlengkapan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini.

Oleh karena itu pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan siswa dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 3, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah minat belajar. Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat penting bagi pencapaian prestasi belajar siswa. Dalam hal ini tentu menjadi tugas dan kewajiban guru untuk senantiasa dapat memelihara dan meningkatkan minat belajar siswanya serta mencari cara meningkatkan semangat belajar dan cara menumbuhkan semangat belajar siswa yang menurun.

Selain itu penerapan media pembelajaran yang inovatif juga sangat berpengaruh dalam peningkatan minat belajar siswa dapat meningkat, dapat memberikan pengalaman nyata, dan pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana disebutkan di dalam Al-Qur'an bahwa segala sesuatu ciptaan Allah dapat dijadikan pembelajaran bagi orang-orang yang berpikir.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَع النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَاءٍ فَأَخْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ مِّثْقَالَ ذَرَّةٍ وَتَنْصُرِفُ الرِّيحُ وَالسَّحَابُ الْمُسَخَّرُ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

“Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air,

lalu dengan itu dihidupkan-Nya bumi setelah mati (kering), dan Dia tebarkan di dalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh, merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti.” (QS. Al Baqarah : 164).

Minat merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang diinginkannya serta menimbulkan rasa senang terhadap sesuatu tersebut. Minat sangat berpengaruh pada pencapaian yang diraih, orang yang tidak memiliki minat terhadap sesuatu pekerjaan, maka mustahil akan menguasainya dengan baik. Jika seseorang merasa sesuatu menguntungkan bagi dirinya maka minatnya semakin tinggi, serta dapat mendatangkan kepuasan dari dalam diri, jika seseorang merasa kurang puas, maka minat atas sesuatu pun juga akan berkurang. Apabila minat sudah tertanam di dalam diri siswa dengan sendirinya kemauan untuk belajar secara drastis akan timbul dengan sendirinya.

Belajar merupakan suatu aktivitas perubahan dari sesuatu yang mulanya tidak tahu berubah jadi tahu, dari tidak mengerti jadi mengerti, tidak bisa jadi bisa untuk mendapatkan hasil yang maksimal, terjadi proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku seseorang (Al Badawi, 2016). Suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan motivasi serta memberikan kebebasan kepada anak didik untuk mengeksplorasi atau menganalisa pengalaman belajarnya akan semakin menimbulkan dorongan dari dalam diri anak didik untuk terus belajar. Melalui cara atau metode yang digunakan dalam pembelajaran yang berorientasi pada tujuan pembelajaran, guru berupaya agar minat dan kemampuan belajar anak didik dapat ditingkatkan, maka guru menggunakan pembelajaran berbasis komputer dengan media paint agar minat dan semangat belajar anak didik dapat tercapai dengan maksimal.

Dari keseluruhan uraian di atas, maka rumusan masalahnya yaitu “Apakah melalui *Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint dapat Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Di Taman Pendidikan Al-Quran Cahaya Kasih ?*” pelatihan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk merangsang minat belajar anak melalui pembelajaran berbasis komputer serta memaksimalkan potensi diri anak, dan untuk mengetahui apakah melalui pembelajaran berbasis komputer dengan media paint dapat meningkatkan kemampuan belajar anak, pelatihan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberi manfaat dan masukan bagi sekolah agar meningkatkan proses pembelajaran dan minat siswa dalam belajar, bagi guru dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat dilakukan atau dilaksanakan untuk pembelajaran di sekolah, bagi siswa dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak.

METODE

Salah satu kegunaan pentingnya pelatihan aplikasi paint adalah dalam rangka mempersiapkan Sumber Daya Manusia(SDM) para anak usia dini dalam meningkatkan minat belajar berbasis computer khususnya pada aplikasi paint untuk pembuatan gambar, dan mewarnai dan kegiatan lainnya. Alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pelatihan secara rutin tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam mendukung proses peningkatan minat belajar agar pembelajaran lebih efektif dan menarik. Peserta dari kegiatan ini adalah 20 orang santri atau siswa TPQ Cahaya Kasih yang merupakan perwakilan dari berbagai kelas setingkat PAUD dan SD kelas bawah. Adapun syarat untuk menjadi peserta, seperti yang telah disepakati dengan pihak pimpinan serta para guru, sebagai syaratnya adalah : (1) Peserta ditunjuk oleh kepala TPQ. (2) Peserta bersedia mengikuti kegiatan selama 3 (tiga) hari. (3) Peserta disarankan membawa perangkat seluler Android dan laptop . Adapun tempat, tanggal , dan waktu pelaksanaan acara puncak PKM di Aula Yayasan KAFAHANA Rt 02/02 Bojongsari Baru - Depok. Pada Rabu, 22 Maret 2023, dimulai pukul 08.00- 15.45 WIB

Sebagai langkah awal metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi survey dan wawancara dengan para santri, guru dan walisntri yang terbagi menjadi dua, yaitu:

(1) Studi Lapangan.

Studi lapangan meliputi: observasi, pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran/ pengaplikasian, serta wawancara dengan para pimpinan dan guru, serta santri yang dapat mendukung program Pengabdian kepada masyarakat.

(2) Studi Pustaka.

Studi pustaka sebagai dasar untuk memperoleh referensi yang baik agar pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Studi pustaka berisikan teori yang berhubungan dengan objek penelitian.

HASIL

1. Hasil pelatihan

Berdasarkan hasil wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para santri TPQ Cahaya Kasih tentang pengaplikasian aplikasi paint
- b. Meningkatnya keterampilan para santri dalam bidang teknologi informasi khususnya dalam membuat gambar dengan menggunakan aplikasi paint yang efektif dan menarik.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan dan fasilitas peralatan yang minim.

PEMBAHASAN

a. Tercapainya Tujuan Selama berlangsungnya pelatihan, para santri antusias berpartisipasi dalam pelaksanaan, sosialisasi selama kegiatan pengabdian dari awal sampai berakhirnya acara. Pada dasarnya para santri menyadari akan pentingnya pemahaman aplikasi paint. Namun dalam pelaksanaan meningkatkan pemahaman tersebut dibutuhkan motivasi lebih lanjut baik dari orang tua maupun pihak sekolah untuk melakukan pelatihan lebih mendalam.

b. Tercapainya Sasaran

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yang menjadi sasaran adalah para santri yang berada di TPQ Cahaya Kasih Bojongsari.

c. Tercapainya Target

Target kegiatan pengabdian masyarakat Pelatihan aplikasi paint untuk Meningkatkan Pengetahuan dan minat belajar santri TPQ Cahaya kasih telah tercapai dapat ditunjukkan dengan partisipasi para santri dalam bertanya dan bersemangat untuk menjalankan aplikasi paint.

d. Tercapainya Manfaat

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat Pelatihan aplikasi paint dapat memberikan manfaat untuk Meningkatkan minat belajar para santri Tpq Cahaya .

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan dan pemahaman para santri TPQ Cahaya KAsih mengenai pengaplikasian aplikasi pain menjadi meningkat
2. Keterampilan para santri TPQ Cahaya Kasih dalam membuat bahan belajar dengan menggunakan aplikasi paint semakin meningkat.

Saran

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

1. Mengadakan sosialisasi dan pelatihan serupa pada anak usia dini di kelurahan yang lain, dengan materi yang sama.
2. Adanya kesinambungan program pasca kegiatan pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran. rev.ed.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Al Badawi, S. H., Palupi, W., & Sujana, Y. 2016. *Efektivitas Permainan Edukatif Terhadap Minat Belajar Anak.* Kumara Cendekia, 6(3), 208-215.
- Angkowo, R., dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi media pembelajaran.* Jakarta : PT. Grasindo
- Aulia Akmal. 2020. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Sains.* Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 3 Nomor 1, Mei 2020
- Dwi Yulianti.(2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Indeks.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital.* Bogor: Ghalia
- Munadi, Y.. 2008. *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada Pers
- Nurhasanah, D., & Amini, F. A. 2018. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Media Gambar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A Raudhatul Athfal Daarul Hasanah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis).* Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1).
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.
- Sanaky , Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Sudiatmika, I. B., Fredlina, K. Q., & Astawa, N. L. 2020. *Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi di Sekolah Dasar negeri 3 munduk.* Jurnal Karya Abdi Masyarakat, 4(2), 270-275. doi:10.22437/jkam.v4i2.10535
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sutarmi, K., & Suarjana, I. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving dalam Pembelajaran.* Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 1(2), 75. doi: 10.23887/jisd.v1i2.10141