

## **PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SOSIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Aidilla Fitriana<sup>1</sup>, Risma Nuriyanti<sup>2</sup>, Rajji Koswara Adiredja<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[aidillaf2511@gmail.com](mailto:aidillaf2511@gmail.com), <sup>2</sup>[rismanuriyanti@institutpendidikan.ac.id](mailto:rismanuriyanti@institutpendidikan.ac.id),

<sup>3</sup>[rajji@institutpendidikan.ac.id](mailto:rajji@institutpendidikan.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Social problem solving skills are essential competencies that elementary school students need to develop in order to deal with various problems encountered in their daily lives. However, these skills have not yet been well developed, making it necessary to implement an appropriate learning model that actively engages students, one of which is the role playing learning model. This study aimed to determine the effect of the role playing learning model on the social problem solving skills of fifth grade elementary school students. This study employed a pre-experimental research method using a One Group Pretest–Posttest Design. The participants consisted of 21 fifth grade students from an elementary school in Garut Regency. Data were collected through an essay test consisting of 20 items based on four indicators of social problem solving skills. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro Wilk normality test, and the paired-samples t-test for hypothesis testing. The results showed that the mean pretest score increased from 45.8 to 69.2 on the posttest. The normality test indicated that the data were normally distributed, while the paired samples t-test yielded a significance value of 0.000, which was lower than 0.05, indicating that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Therefore, it can be concluded that the role playing learning model has a positive effect on the social problem solving skills of fifth grade elementary school students.*

*Keywords: role playing, social problem solving skills, elementary school*

### **ABSTRAK**

Kemampuan problem solving sosial merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh siswa, terutama siswa sekolah dasar untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kemampuan tersebut masih belum terlaksana dengan baik sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif, salah satunya adalah model pembelajaran role playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan *problem solving* sosial siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek pada penelitian ini berjumlah 21 siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Garut. Teknik pengumpulan data menggunakan tes esai yang terdiri atas 20 butir soal berdasarkan empat indikator problem solving sosial. Data analisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 45,8 meningkat menjadi 69,2 pada posttest. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh secara positif terhadap kemampuan problem solving sosial siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: role playing, problem solving sosial, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah sebuah proses sadar yang terencana untuk memberikan pengetahuan atau kebiasaan dimana siswa mampu mengembangkan keterampilan, baik dalam aspek kognitif, aspek afektif, atau pun aspek psikomotorik. Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) mempunyai kedudukan utama serta mendasar tidak hanya dalam mewariskan pengetahuan akademik, akan tetapi juga membentuk karakter dan partisipasi siswa dalam kehidupan sosial dan kehidupan sehari-hari. Untuk menghadapi berbagai kondisi sosial saat ini dan di masa mendatang, selain penguasaan materi, siswa perlu untuk memiliki keterampilan tambahan, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, serta komunikasi yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tuntutan abad ke-21.

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Nomor 20

tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 adalah 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. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 juga menyebutkan bahwa hak pendidikan khusus untuk warga negara dengan potensi kecerdasan khusus, termasuk kecerdasan sosial. Dalam tujuan pendidikan nasional disebutkan bahwa siswa menguasai kemampuan sosial, termasuk kemampuan pemecahan masalah dan interaksi sosial.

Salah satu komponen yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan problem solving, kemampuan pemecahan masalah ini memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir mereka. Menurut Robert L. Solso

(Ratnasari dalam Utari, 2020), Problem Solving adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Sementara menurut Britz (Sanusi, 2020) problem solving merupakan suatu pijakan yang paling pertama yang harus dikembangkan, didorong, dihargai, dan diberikan dorongan kepada anak karena problem solving pasti akan ada dalam kehidupan sehari-harinya.

Meskipun kemampuan problem solving sangat penting, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan problem solving siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan. Hasil studi di salah satu sekolah dasar di Garut pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan jika sebagian peserta didik kelas V masih kesulitan dalam menemukan jawaban dalam sebuah teks cerita secara mandiri.

Fenomena ini sejalan dengan temuan oleh Ami (2018) yang mengidentifikasi perlunya perhatian khusus terhadap kemampuan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar. Dalam tindakan mencari solusi untuk meningkatkan

kemampuan problem solving siswa, model pembelajaran Role Playing dianggap sangat relevan. Karena berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing umumnya hanya digunakan untuk menguji mata pelajaran tertentu, serta belum secara spesifik mengkaji bagaimana model role playing berpengaruh terhadap kemampuan problem solving siswa.

Menurut Tarigan (2016), Model pembelajaran role playing merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Karena melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat mengekspresikan perasaannya. Oleh sebab itu, model pembelajaran role playing dapat secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memfasilitasi siswa untuk leluasa mengekspresikan ide-ide mengenai materi pembelajaran di kelas tanpa terbatas pada kata dan gerak dengan tetap memperhatikan intruksi guru.

Penggunaan model role playing menjadikan siswa akan terbiasa untuk memainkan perannya dengan kreatif. Dalam kegiatan berkelompokpun, siswa akan merasa bertanggung jawab dalam memainkan perannya. Selain itu, siswa dapat melatih daya ingat dan memahami materi dari bahan ajar yang telah guru sediakan sesuai dengan perannya masing-masing, karena peran siswa dalam pembelajaran role playing melalui pengalaman langsung yang dialami oleh siswa.

## **B. Metode Penelitian**

### **2.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest design. Menurut Arikunto (2010), one group pretest-posttest design merupakan kegiatan penelitian yang memberikan test awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan barulah memberikan test akhir (posttest).

### **2.2 Populasi dan Sampel**

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Garut. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa di sekolah dasar yang ada di Garut, yaitu

berjumlah 295 siswa. Sementara sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa. Pemilihan kelas V sebagai sampel pada penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini telah memiliki kemampuan berpikir logis serta berada pada tahap operasional konkret dan mulai berkembang ke arah berpikir abstrak, sehingga siswa kelas V telah mampu memahami hubungan sebab akibat dalam menganalisis permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.3 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes dalam penelitian ini akan berupa soal berbasis skenario yang digunakan sebagai pretest dan posttest. Data dari tes inilah yang akan diolah secara statistik untuk mengetahui signifikansi pengaruh model role playing terhadap kemampuan problem solving siswa.

### **2.4 Metode Analisis Data**

Dalam penelitian ini, analisis data akan dibagi menjadi dua tahap, yaitu yang pertama analisis deskriptif

yang bertujuan untuk memberikan data statistik dasar dari hasil pretest dan posttest dengan menggunakan bantuan perangkat lunak microsoft excel dan yang kedua analisis data dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 21 berupa uji normalitas dengan menggunakan uji shapiro-wilk dan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **3.1 Analisis Deskriptif**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V salah satu sekolah dasar yang ada di kabupaten Garut yang berjumlah 21 siswa, diperoleh data melalui tes tulis berbentuk esai yang terdiri dari 20 butir soal. Instrumen tes ini disusun berdasarkan indikator problem solving sosial yang meliputi pemecahan masalah, menganalisis masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan mengevaluasi hasil dari pemecahan masalah. Adapun berikut adalah hasil rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, modus, median, dan standar deviasi pretest melalui program microsoft excel.

**Tabel 3.1 Data Pretest**

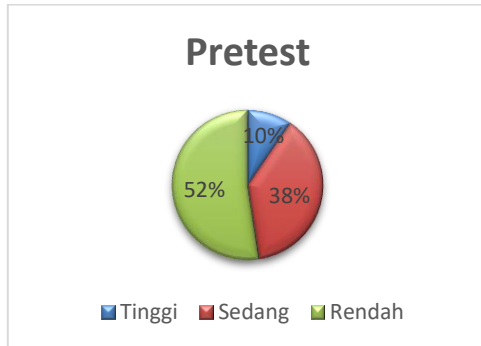
| No | Data Statistik  | Nilai    |
|----|-----------------|----------|
| 1. | Jumlah Siswa    | 21       |
| 2. | Total Nilai     | 963      |
| 3. | Rata-rata       | 45,8     |
| 4. | Nilai Tertinggi | 72       |
| 5. | Nilai Terendah  | 27       |
| 6. | Modus           | 39       |
| 7. | Median          | 40       |
| 8. | Standar Deviasi | 13,59149 |

Tabel diatas menunjukkan hasil data statistik yang diperoleh siswa pada pretest. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V yang berjumlah 21 siswa. Data hasil pretest menunjukkan total nilai yang diperoleh siswa pada pretest berjumlah 963 dengan rata-rata nilai sebesar 45,8. Untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 72, sementara untuk nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 27. Modus pada data hasil pretest ini menunjukkan nilai 39, sementara untuk median menunjukkan nilai 40. Serta untuk standar deviasi pada data hasil pretest adalah 13,59149.

Data hasil pretest yang telah dinilai kemudian akan dikategorisasikan berdasarkan rentang nilai menurut Anggraeni dan Kadarisma (2020) yang terbagi menjadi 3 kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah gambar grafik kategorisasi hasil pretest.

**Gambar 3.1**

**Gambar Kategorisasi Pretest**



Grafik lingkaran diatas menunjukkan seberapa banyak jumlah data hasil pretest yang telah dikategorisasikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 2 siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 10%. Kemudian sebanyak 8 siswa memperoleh nilai pada kategori sedang dengan persentase sebesar 38%. Selanjutnya sebanyak 11 siswa memperoleh nilai pada kategori rendah dengan persentase sebesar 52%. Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata, kemampuan *problem solving* sosial siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang dengan rata-rata sebesar 45,8. Namun, berdasarkan distribusi kategori, sebagian siswa masih berada pada kategori rendah dengan persentase 52%, sehingga menunjukkan bahwa mayoritas siswa

masih memiliki kemampuan *problem solving* sosial yang relatif rendah sebelum diberikannya perlakuan.

Selanjutnya adalah hasil yang diperoleh setelah diberikannya perlakuan atau hasil posttest. Berikut adalah hasil rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, modus, median, dan standar deviasi posttest melalui program microsoft excel.

**Tabel 3.2 Data Posttest**

| No | Data Statistik  | Nilai    |
|----|-----------------|----------|
| 1. | Jumlah Siswa    | 21       |
| 2. | Total Nilai     | 1.454    |
| 3. | Rata-rata       | 69,2     |
| 4. | Nilai Tertinggi | 88       |
| 5. | Nilai Terendah  | 52       |
| 6. | Modus           | 78       |
| 7. | Median          | 68       |
| 8. | Standar Deviasi | 10,30488 |

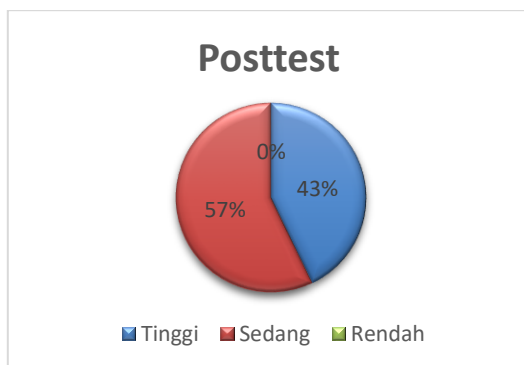
Tabel diatas menunjukkan hasil data statistik yang diperoleh siswa pada posttest. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V yang berjumlah 21 siswa. Data hasil posttest menunjukkan total nilai yang diperoleh siswa pada pretest berjumlah 1454 dengan rata-rata nilai sebesar 69,2. Untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 88, sementara untuk nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 52. Modus pada data hasil pretest ini menunjukkan nilai 78, sementara untuk median menunjukkan nilai 68.

Serta untuk standar deviasi pada data hasil pretest adalah 10,30488.

Data hasil posttest yang telah dinilai kemudian akan dikategorisasikan berdasarkan rentang nilai menurut Anggraeni dan Kadarisma (2020) yang terbagi menjadi 3 kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah gambar grafik kategorisasi hasil pretest.

**Gambar 3.2**

**Gambar Kategorisasi Posttest**



Grafik lingkaran diatas menunjukkan seberapa banyak jumlah data hasil posttest yang telah dikategorisasikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 9 siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 43%. Kemudian sebanyak 12 siswa memperoleh nilai pada kategori sedang dengan persentase sebesar

57%. Dengan demikian berdasarkan rata-rata, kemampuan problem solving sosial siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori sedang dengan peningkatan nilai rata-rata, yaitu menjadi 69,2. Selain itu, berdasarkan distribusi kategori tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 57%, sedangkan jumlah siswa pada kategori tinggi meningkat menjadi 43%.

### **3.2 Analisis Data**

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk dengan pengolahan data berbantuan program komputer SPSS. Pemilihan uji Shapiro-Wilk pada penelitian ini dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 responden. Kriteria untuk uji normalitas ini adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 atau signifikan  $> 0,05$ , maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Namun, jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 atau signifikan  $< 0,05$ , maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas pretest dan posttest.

**Tabel 3.3 Uji Normalitas**

| Data     | Nilai Sig. |
|----------|------------|
| Pretest  | 0,113      |
| Posttest | 0,350      |

Dari tabel tersebut, nilai signifikan pretest memperoleh nilai Sig. = 0,113. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan pretest lebih besar dari 0,05. Untuk nilai signifikan posttest memperoleh nilai Sig. = 0,350, hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan posttest lebih besar dari 0,05. Karena kedua data tersebut nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka data pretest dan posttest berdistribusi normal. Maka untuk uji hipotesis penelitian ini dapat dilakukan dengan uji-t berpasangan atau paired sample t-test.

Setelah data pretest dan posttest berdistribusi normal, selanjutnya adalah menguji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini berbantuan program komputer SPSS. Kriteria untuk uji hipotesis ini adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau nilai sig. < 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau nilai sig. > 0,05, maka  $H_0$  diterima. Berikut adalah hasil uji hipotesis berbantuan program SPSS:

**Tabel 3.4 Uji Hipotesis**

| Data               | Nilai Sig. (2-tailed) |
|--------------------|-----------------------|
| Pretest - Posttest | 0,000                 |

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,000. Nilai signifikan tersebut kurang dari taraf signifikan alpha 0,05. Maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan problem solving sosial siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran role playing. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa model role playing memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan problem solving sosial siswa kelas V.

### **3.3 Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan dalam kemampuan siswa memecahkan masalah setelah diterapkannya pembelajaran dengan model role playing. Hal ini terlihat dari terdapatnya perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam nilai rata-rata siswa. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata pretest siswa adalah

45,8 yang menunjukkan bahwa kemampuan problem solving sosial siswa berada dalam kategori sedang. Sementara nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan kemampuan problem solving sosial siswa berada dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 69,2 dengan peningkatan sebesar 23,4. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menandakan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* berdampak positif terhadap kemampuan *problem solving* sosial siswa kelas V sekolah dasar.

Selain ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata, peningkatan kemampuan problem solving sosial siswa ini terlihat dari perubahan kategori siswa. Pada saat pretest, sebagian besar siswa berada pada kategori rendah, sementara setelah diberikan perlakuan, sebagian siswa berada pada kategori sedang dan tinggi. Tidak terdapatnya siswa pada kategori rendah menunjukkan bahwa model bermain peran ini mampu membantu siswa untuk memahami permasalahan sosial yang tengah dihadapi serta mengembangkan kemampuan siswa

dalam menentukan solusi yang tepat dalam menghadapi permasalahan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data yang didapat berdistribusi normal. Uji normalitas adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal sehingga memenuhi kriteria untuk melaksanakan uji hipotesis dengan menggunakan paired sample t-test. Penggunaan paired sample t-test dinilai tepat untuk menganalisis perbedaan kemampuan problem solving sosial siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

Peningkatan kemampuan problem solving sosial ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak

dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model role playing terhadap kemampuan problem solving sosial siswa kelas V sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan *problem solving* sosial siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 45,8 pada pretest menjadi 69,2 pada posttest, disertai perubahan distribusi kemampuan siswa dari kategori rendah menjadi kategori sedang dan tinggi.

Hasil uji paired sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan problem solving sosial siswa melalui keterlibatan aktif, pengalaman belajar secara langsung, serta pengembangan kemampuan memahami dan menganalisis masalah, merencanakan

penyelesaian, mengevaluasi hasil, bekerja sama serta berkomunikasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ami. R. F. R. (2018) Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS: Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas III SDN 1 Karang Tawang. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azizah, V., & Purwanti, K. (2022). Pengaruh Role Playing Berbantuan Emaze Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(1), 118-126.
- Damayanti, W. & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kecerdasan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3387-3398.
- Faudilah, A. (2022). *Pengaruh Model Role Playing Pada Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hendrawan, K. A. D., Suarni, N. K., & Sudiana, I. W. (2013). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Tejakula. *E-Journal Universitas*

*Pendidikan Ganesha*, 1(1), 1-11.

- Kalkautsar, M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.
- Tri, A. (2024). *Pengaruh Pendekatan Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas IV Di MIN 10 Bandar Lampung*. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.