

Info Artikel:  
Disubmit pada 25 April 2025  
Direview pada 29 April 2025

Direvisi pada 8 Mei 2025  
Diterima pada 14 Mei 2025  
Tersedia secara daring pada 31 Mei 2025

---

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA REALIA

Bagus Robby Kurniawan<sup>1\*</sup>, Rina Hizriyani<sup>2</sup>, Nita Fauziah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indramayu, Indonesia.

<sup>3</sup>Guru Pamong/SD Negeri 1 Perbutulan, Cirebon, Indonesia.

Alamat email: [bagusrobby@gmail.com](mailto:bagusrobby@gmail.com)

**ABSTRAK.** Hasil belajar matematika menjadi permasalahan yang nyata dialami pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media realia terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Perbutulan. Subjek penelitiannya peserta didik kelas VA Tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan 2 (dua) siklus. Sumber data adalah peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tertulis berupa tes dan nontes (wawancara). Teknik analisis data adalah menggunakan Teknik statistik deskriptif komparatif dan kritis. Berdasarkan hasil penelitian ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan metode pembelajaran yang berfokus pada masalah dengan bantuan media nyata pada topik bangun ruang prisma dan tabung di kelas VA. Pada siklus pertama, persentase ketercapaian nilai siswa yaitu 47 %. Sementara itu, pada siklus kedua, angka tersebut menunjukkan kenaikan menjadi 88%, melebihi target kinerja penelitian yang ditetapkan 80%. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi bangun ruang di kelas V.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, Media Realia

**ABSTRAK.** *Mathematics learning outcomes are a real problem experienced by education in Indonesia. Therefore, this study aims to determine the effect of problem-based learning model assisted by realia media on improving math learning outcomes. This research was conducted at SD Negeri 1 Perbutulan. The research subjects were VA class students in the 2024/2025 academic year. This research is a type of classroom action research conducted in 2 (two) cycles. Data sources are students and teachers. Data collection techniques using written techniques in the form of tests and non-tests (interviews). Data analysis techniques are using comparative and critical descriptive statistical techniques. Based on the results of the study, there was an increase in student learning outcomes after the use of problem-focused learning methods with the help of real media on the topic of prism and tube spaces in class VA. In the first cycle, the percentage of student achievement was 47%. Meanwhile, in the second cycle, the figure showed an increase to 88%, exceeding the research performance target set at 80%. Overall, this study concludes that this learning approach is effective in improving the understanding of the material of building space in class V.*

**Keyword:** *Learning Outcomes; Problem Based Learning; Realia Media*

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi induk dari semua ilmu dasar dalam dunia Pendidikan (Rohmayani, Setiani, & Trisnantari, 2024). Dalam pendidikan dasar, matematika menjadi ilmu yang fundamental. Karena pengetahuan yang mereka peroleh pada tahap ini akan sangat

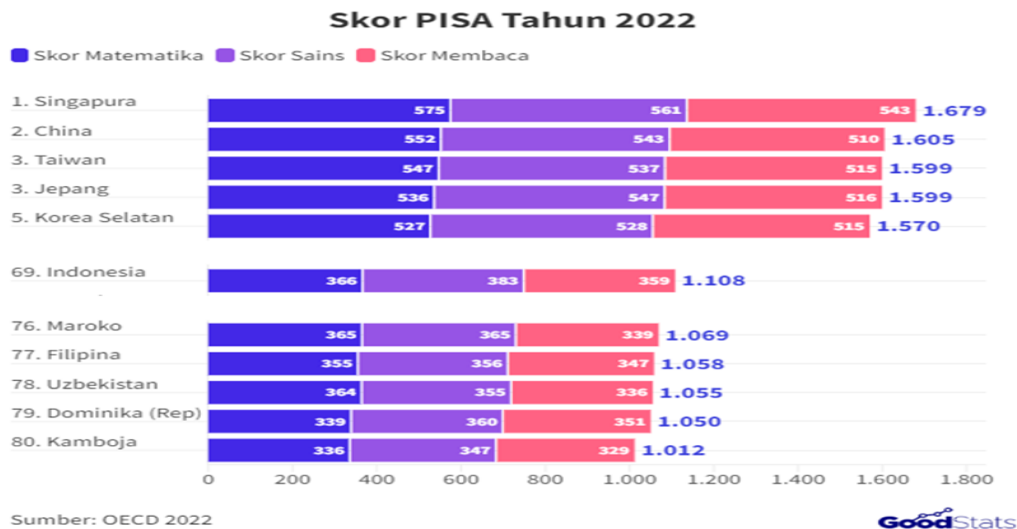
mempengaruhi tahap selanjutnya (Permatasari, 2021).

Selain itu, matematika juga memiliki peranan yang penting dan berguna dalam segala aspek kehidupan (Nazariah, 2022). Akan tetapi pada kenyataannya, matematika masih menjadi permasalahan bagi Pendidikan khususnya di Indonesia. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil



PISA yang menunjukkan bahwa posisi Indonesia dalam literasi matematika adalah peringkat 69

dari 81 negara dengan skor 388 (Kemendikbudristek, 2023).



Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan di kelas VA SD Negeri 1 Perbutulan, di mana dari 17 siswa, hanya 5 atau 29% yang memperoleh nilai di atas KKTP (70), sedangkan 12 atau 71% lainnya masih berada di bawah KKTP (70).

Hal ini terjadi akibat rendahnya motivasi belajar siswa dan ketakutan yang masih ada pada peserta didik terhadap materi matematika. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nopriansyah & Ismanuar (2024) bahwa peserta didik memandang matematika sebagai mata Pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya model pembelajaran *problem based learning* (Nursanti, Haryaka, & Untu, 2023). Model pembelajaran *problem based learning* berfungsi sebagai solusi untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam matematika mengenai topik bangun ruang, karena metode ini mampu melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah selama pembelajaran. (Rusdianto, & Faradita, 2019).

Model pembelajaran *problem based learning* dapat memuat pembelajaran dengan memuat permasalahan - permasalahan

kontekstual (Purwati, & Lukman, 2021) Pemilihan model pembelajaran juga sangat penting dilakukan oleh guru agar pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* sangat cocok karena dapat melaksanakan pembelajaran terpusat pada peserta didik (Jannah, M., Nuri, 2020).

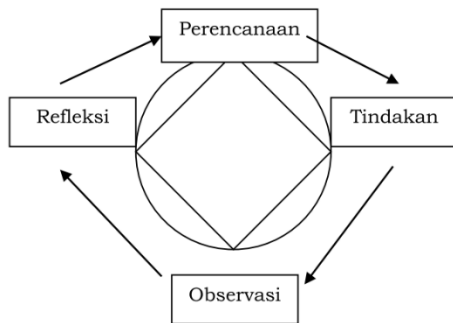
Selain itu, penting untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media. Tujuannya adalah agar siswa merasakan pengalaman yang menyenangkan. Diharapkan penggunaan media ini dapat menghasilkan pencapaian belajar yang optimal (Novita et al., 2019). Salah satu jenis media yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran adalah media realia. Hal ini karena media realia merupakan alat yang dapat digunakan dan memiliki karakteristik yang dapat diamati secara langsung dalam bentuk nyata (konkret) selama proses pembelajaran. (Arifin, 2019).

Sehingga berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penitian ini ialah apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang

bangun ruang prisma dan tabung pada peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Perbutulan.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Perbutulan. Sebanyak sebelas siswa laki-laki dan enam siswa perempuan dari Kelas VA SD Negeri 1 Perbutulan menjadi subjek penelitian pada tahun ajaran 2024–2025. Penelitian tindakan kelas menggambarkan jenis penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas Kurt Lewin. Perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan empat langkah yang membentuk penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin. (Syarifudin, 2021).



Gambar 2.1 Desain PTK Model Kurt Lewin

Penelitian ini menggunakan pendekatan dua siklus untuk penelitian tindakan kelas. Penelitian tentang pencapaian pembelajaran siswa memiliki tujuan 80% dengan KKTP 70.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa itu sendiri. Sepuluh pertanyaan pilihan ganda diberikan kepada siswa sebagai bagian dari prosedur pengumpulan data tertulis.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada siklus 1, tahap perencanaan yang dilaksanakan ialah menyusun proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media realia. Pada tahap tindakan, melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik. Pada tahap observasi dihasilkan bahwa hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil Belajar Siklus 1

Nama siswa	Nilai	Keterangan
AP	20	Belum Tuntas
AFR	70	Tuntas
ARS	40	Belum Tuntas
I	90	Tuntas
D P O	60	Belum Tuntas
D A	80	Tuntas
F A A S	50	Belum Tuntas
F F	70	Tuntas
F	30	Belum Tuntas
F A B	60	Belum Tuntas
H R H	70	Tuntas
H A	80	Tuntas
H R	60	Belum Tuntas
H P	70	Tuntas
I A S	30	Belum Tuntas
I A	70	Tuntas
S M	50	Belum Tuntas

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 8 peserta didik yang memiliki nilai  $\pm 70$  (KKTP) dan didapat *persentase* ketuntasan sebesar 47 %. Hasil tersebut belum mencapai target indikator kinerja penelitian sebesar 80 %. Hal tersebut dikarenakan Tingkat pemahaman yang berbeda terjadi oleh peserta didik. Sehingga peneliti perlu melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus 2. Pada tahap perencanaan, peneliti Menyusun Kembali proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media realia. Pada tahap tindakan peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan penjelasan yang lebih detail. Sehingga pada tahap observasi dihasilkan hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

Tabel 3.2 Hasil Belajar Siklus 2

Nama siswa	Nilai	Keterangan
AP	60	Belum Tuntas
AFR	80	Tuntas
ARS	70	Tuntas

BMI	100	Tuntas
DPO	80	Tuntas
D A	90	Tuntas
FAAS	70	Tuntas
FF	90	Tuntas
F	70	Tuntas
FAB	80	Tuntas
HRH	90	Tuntas
HA	90	Tuntas
HR	80	Tuntas
HP	80	Tuntas
IAS	60	Belum Tuntas
IA	90	Tuntas
SM	70	Tuntas

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 15 peserta didik yang mendapatkan nilai  $\pm 70$  (KKTP) dengan persentase 88%.

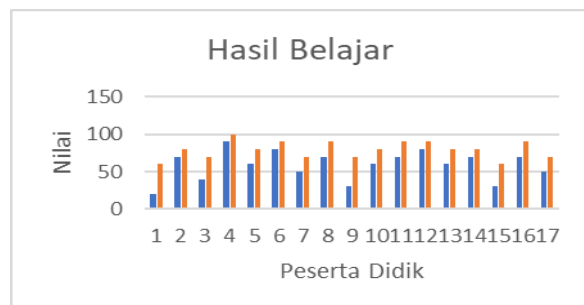
Berikut perbandingan *persentase* ketuntasan hasil belajar peserta didik tentang bangun ruang prisma dan tabung pada siklus I dan II dengan kriteria ketuntasan 80 % adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3** perbandingan *persentase* ketuntasan hasil belajar peserta didik

Siklus	Tuntas (%)	Jumlah	Belum Tuntas (%)	Jumlah
1	47 %	8	53 %	9
2	88 %	15	12 %	2

Sumber: Hasil Penelitian

Dalam bentuk diagram batang, hasil belajar peserta didik dihasilkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Hasil belajar peserta didik dalam bentuk diagram batang

Dari data diatas, Implementasi model pembelajaran *problem based learning* berbantu media nyata dapat melibatkan peserta didik dalam proses belajar dan mampu menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok. Hal ini mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febrianto, M, E., Taufiq, I., Rahayu, 2024) yang menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam hasil belajar dari tahap awal yang menerapkan metode ceramah tanpa media pembelajaran.

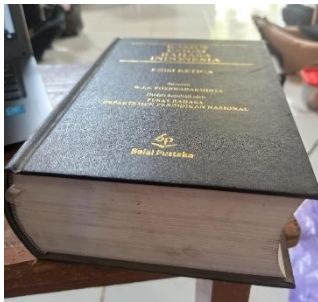
Pada siklus I dan siklus II yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan media seperti papan diagram. Lebih jauh lagi, hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Putri, A, E., dan Hendrayana, (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media konkrit berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SDN 261 Margahayu Raya, di mana sebelum tindakan, persentase nilai adalah 47 % dan meningkat menjadi 71 % di siklus I serta 88 % di siklus II. Selain itu, diperkuat dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Husnidar & Hayati (2021) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan dari siklus 1 mencapai nilai 54 % siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan siklus 2 mencapai nilai 95 % ketuntasan nilai siswa.

Penggunaan media realia dalam penelitian ini terbukti bisa memberikan dampak peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang prisma dan tabung peserta didik. Media realia merupakan media dengan bentuk nyata yang dilihat peserta didik sehari-hari yang bisa membantu mereka dalam proses pembelajaran (Kuswariyanti, 2021). Kelebihan dari media realia adalah mudah untuk ditemukan dan juga digunakan (Handayani, E & Subakti, 2021). Selain itu, kelebihan menggunakan media realia adalah untuk memudahkan pemahaman peserta didik serta memberikan kesan pembelajaran lebih konkrit (Algiranto et al., 2021). Penerapan media realia yang digunakan dalam penelitian ini ialah semua benda yang

ditemui oleh peserta didik yang tentunya memiliki bentuk seperti bangun ruang prisma dan tabung contohnya *steples*, penjepit kertas, buku, plakat, dan bungkus barang serta kemasan air mineral botol dan tempat pensil.



**Gambar 3.2** Media realia bentuk prisma segitiga



**Gambar 3.3** Media realia bentuk prisma segiempat



**Gambar 3.4.** Media realia bentuk prisma segilima



**Gambar 3.5.** Media realia bentuk prisma segienam



**Gambar 3.6.** Media realia bentuk tabung



**Gambar 3.7.** Proses pembelajaran

Penggunaan media realia dengan dipadukan model pembelajaran *problem based learning* memudahkan peserta didik dalam memahami materi bangun ruang prisma dan tabung. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media nyata dalam materi bangun ruang prisma dan tabung untuk siswa kelas V semester 2 berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### IV. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media realia (nyata) membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta dapat menyelesaikan masalah, baik secara individu maupun dalam kelompok. Penggunaan media realia juga memudahkan peserta didik dalam memahami bentuk bangun ruang prisma dan tabung secara nyata. Sehingga secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran ini efektif dalam



meningkatkan pemahaman materi bangun ruang terutama dalam materi prisma dan tabung di kelas

## DAFTAR PUSTAKA

- Algiranto, A., Yampap, U., & Bay, R. R. (2021). Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 4(2), 134–138.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/5216%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/download/5216/3089>
- Arifin, M, N., C. H. (2019). Peningkatan pemahaman konsep bangun datar dengan menggunakan media realia pada pembelajaran Matematika pada siswa sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 29–34.  
<https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/viewFile/46349/29244>
- Febrianto, M, E., Taufiq, I., Rahayu, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model PBL dan Media Papan Diagram Pada Kelas IV. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1).  
[https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_ppg\\_ust/article/view/2182](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2182)
- Handayani, E, S. ., & Subakti, H. (2021). Analisis penggunaan media realia melalui pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 772–783.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.810>
- Husnidar, & Hayati, R. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72.  
<https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Jannah, M., Nuri, B. (2020). Penerapan pembelajaran problem based learnig untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada teorema pythagoras. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(1), 17–24.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51179/asimetris.v4i1.1979>
- Kemendikbudristek. (2023). Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Kuswariyanti, N. (2021). Pengembangan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 3(2), 172–179.  
<https://doi.org/10.33503/prismatika.v3i2.1296>
- Nazariah, S. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3(1), 13–17.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51179/asimetris.v3i1.1097>
- Nopriansyah, U., & Ismanuar, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.24042/terampil.v11i1.22311>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.  
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nursanti, F., Haryaka, U., Untu, Z. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika Siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan media video animasi. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 117–126.  
<https://doi.org/10.30872/primatika.v12i2.2721>
- Permatasari, K, G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtdaiyah. *Jurnal Ilmiah*

- Pedagogy*, 17(1), 68–84.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.63889/pedagogy.v14i2.96>
- Purwati, R, I., Lukman, H, S., I. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis PBL dengan pendekatan RME terhadap kemampuan literasi matematika siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(1), 23–30.  
<https://doi.org/10.51179/asimetris.2.1.23-30>
- Putri, A, E., Hendrayana, S. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 261 Margahayu raya pada konsep volume tabung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3182–3190.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.639>
- Rohmayani, P., Setiani, R., Trisnantari, H, E. (2024). Asimetris: jurnal matematika dan sains. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 161–170.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51179/asimetris.v5i2.2817>
- Rusdianto, H, D., Faradita, M, N., dan I. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang kubus dan balok dengan menggunakan model problem based learning pada siswa kelas 5 SD. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pc.v2i1.25426>
- Syaifudin. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>