



Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Menyelesaikan Masalah pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Negara

Komang Ardia Pramesti¹, I Putu Sriartha², I Gede Astra Wesnawa³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

E-mail: putu.sriartha@undiksha.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-02 Keywords: <i>Problem-Based Learning;</i> <i>Realia Media;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Problem-Solving Skills.</i>	This study aims to analyze the effectiveness of the Problem-Based Learning (PBL) model, supported by realia media, in improving student learning outcomes and problem-solving skills in Geography, grade 10, at SMA Negeri 2 Negara. The study used a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects consisted of the experimental and control classes at SMA Negeri 2 Negara. Data collection techniques included tests, observations, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using prerequisite tests (normality and homogeneity), t-tests, and N-Gain tests. The results showed that the implementation of the PBL model, supported by realia media, effectively improved student learning outcomes and problem-solving skills, with moderate improvement and positive responses from teachers and students.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-02 Kata kunci: <i>Problem Based Learning;</i> <i>Media Realia;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Kemampuan Menyelesaikan Masalah.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana efektivitas penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan media realia dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 2 Negara. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Negeri 2 Negara. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji-t, serta uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media realia efektif meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa, dengan kategori peningkatan sedang dan respon positif dari guru serta siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan berkualitas, akan terbentuk sumberdaya manusia yang berkualitas, yakni sumber daya yang memiliki kapasitas pengetahuan, intelektual, sikap positif, dan keterampilan, untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Era yang penuh dengan perkembangan teknologi, globalisasi, dan dinamika sosial, pendidikan menghadapi berbagai permasalahan yang kompleks yang memerlukan perhatian serius, diantaranya adalah permasalahan kualitas guru dan penggunaan teknologi digital (Selatan et al., 2021). Tujuan Pendidikan adalah mendorong guru untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif, adaptif dengan teknologi digital yang mampu menciptakan hasil belajar yang baik, kemampuan siswa menyelesaikan masalah secara kritis dengan salah satunya meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran geografi. Pembelajaran geografi menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami fenomena

alam dan sosial secara kontekstual (Murtiono, 2008). Namun, proses pembelajaran di sekolah masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa. Menurut Ardianti et al., (2021) salah satu alternatif yang dapat diberikan dengan model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran geografi yang efektif tidak tertuju hanya penyampaian materi saja, tetapi juga mendorong siswa aktif untuk memahami fenomena nyata dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

Namun, banyak pembelajaran di sekolah masih bersifat teacher-centered, sehingga keterlibatan siswa kurang optimal dan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti pemecahan masalah belum berkembang maksimal. Penelitian terdahulu mengemukakan bahwa model pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah cenderung menghasilkan kemampuan berpikir yang rendah, terutama

dalam konteks geografi yang memerlukan analisis terhadap fenomena lingkungan nyata serta kurangnya ada media dalam pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa untuk semangat belajar. Penggunaan media realia dalam pembelajaran PBL diyakini mampu memperkuat pemahaman konsep karena siswa berinteraksi langsung dengan objek nyata, berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar konkret sehingga membantu siswa memahami konsep yang abstrak lebih mudah yang menunjukkan bahwa model PBL yang dibantu media realia dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dimana siswa menjadi lebih antusias dan mampu memahami konsep lebih baik ketika media nyata digunakan dalam proses pembelajaran (Relmasira et al., 2018). Maka, penelitian ini dirancang agar mengetahui efektivitas penggunaan media realia dalam model PBL terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran geografi. Dengan pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual di sekolah.

Tahap penelitian yang sudah terencana yang bertepatan di SMA Negeri 2 Negara menunjukan bahwa hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa masih tergolong rendah. Beberapa tahap yang dilakukan agar memastikan fenomena yang benar-benar terjadi adalah dengan (1) tahap wawancara yang mengungkap bawa pembelajaran geografi di SMA Negeri 2 Negara belum menggunakan media yang interaktif untuk kegiatan belajar serta dilakukan tes essay yang dilakukan dengan tahap pretest-posttest untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengetahui pemahaman tentang geografi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan 2 kelas untuk penelitian yaitu kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Desain Penelitian on Equivalent Control Group Desain

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Q1	X	Q2
Kontrol	Q3	-	Q4

Keterangan:

Q1 : Hasil Pretest pada Kelas Eksperimen

Q2 : Hasil Posttest pada Kelas Eksperimen

Q3 : Hasil Pretest pada Kelas Kontrol

Q4 : Hasil Posttest pada Kelas Kontrol

- : Perlakuan tanpa menggunakan model PBL dengan bantuan media realia

Tujuan penelitian yaitu mengetahui pengaruh penerapan media realia dengan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah di SMA Negeri 2 Negara. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Negara, dengan sampel penelitian terdiri atas kelas XE sebagai kelas eksperimen dan kelas XB sebagai kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik random sampling. Penelitian digunakan dalam pembelajaran geografi materi atmosfer (dampak polusi udara). Variabel yang digunakan berupa variabel bebas yaitu penggunaan media realia dan model PBL dan variabel terikat yaitu hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, tes kemampuan menyelesaikan masalah, lembar observasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis melalui analisis deskriptif dan inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t, serta perhitungan N-Gain dengan menggunakan rumus :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \quad (1)$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian menggunakan media realia dengan bertujuan meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah terbukti efektif dengan bantuan media dalam melakukan pembelajaran didalam kelas (humidifier) dalam materi atmosfer pada kelas X mata pelajaran geografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil perbandingan skor rata-rata hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan :

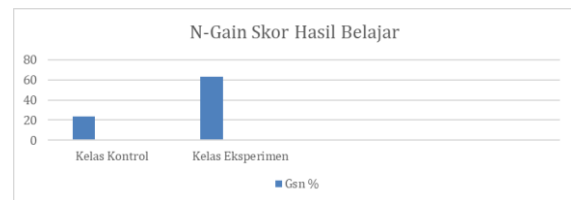
Tabel 2. Skor Rata-rata Perlakuan Hasil Belajar

No Statistik		Nilai					
		Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
		Sebelum	Sesudah	R*	Sebelum	Sesudah	R*
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Nilai Tertinggi	73	100	36,99%	67	80	19,40%
2	Nilai Terendah	33	60	81,82%	27	40	48,15%
3	Nilai Rata-Rata	54,1	82,5	52,50%	47,7	60	25,79%
4	Standar Deviasi	12,2	11,3	7,38%	11,8	11,8	0,00%

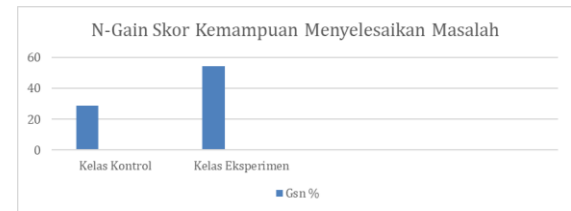
Tabel 3. Skor Rata-rata Perlakuan Kemampuan Menyelesaikan Masalah

No Statistik		Nilai					
		Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
		Sebelum	Sesudah	R*	Sebelum	Sesudah	R*
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Nilai Tertinggi	80	100	25,00%	73	87	19,18%
2	Nilai Terendah	40	60	50,00%	31	47	51,61%
3	Nilai Rata-Rata	60,6	83,1	37,13%	51,5	67,7	31,46%
4	Standar Deviasi	12,3	11,3	-8,13%	11,7	11,6	-0,85%

Terdapat tiga indikator dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yakni perencanaan pembelajaran, kegiatan inti, dan penutup. Nilai N-Gain hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan tergolong cukup efektif dengan angka 63,41% sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah dan tidak efektif dengan angka 23,41% Uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berkenaan dengan itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji-t atau uji beda. Signifikansi perbedaan yang dihasilkan dari pengujian hipotesis digunakan untuk menarik kesimpulan ada signifikan atau tidaknya pengaruh model PBL berbantuan media realia terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model PBL berbantuan media realia mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa untuk hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan penyelesaian masalah. Hasil perhitungan N-Gain skor :



Gambar 1. N-Gain Skor Hasil Belajar



Gambar 2. N-Gain Skor Kemampuan Menyelesaikan Masalah

B. Pembahasan

Pembelajaran yang baik merupakan kegiatan yang berpengaruh dalam menentukan kualitas akademik maupun non akademik siswa (Diansyah, 2018) memberikan penjelasan bahwa pendidikan adalah pondasi utama dalam kualitas manusia, maka pendidikan diciptakan agar menarik dan dapat bermanfaat dengan baik salah satunya cara agar menarik adalah menggunakan model dan media yang menarik. Penerapan model PBL yang dipadukan dengan media realia terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan memiliki dampak yang baik. Model ini membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran geografi. Penelitian yang mengimplementasikan model PBL berbantuan media humidifier sebagai gambaran media yang memanfaatkan benda sederhana untuk menyederhanakan agar dipahami siswa dengan baik pada materi dinamika atmosfer menunjukkan hasil yang sangat positif.

Penelitian yang telah dilakukan memberikan hasil bahwa PBL berbantuan media realia memberikan dampak positif. Hasil dari pretest menunjukkan bahwa dari kelas eksperimen dan kontrol dengan realtif setara dengan maksud bahwa sebelum adanya perlakuan kedua kelas memiliki kondisi yang setara/sebanding. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini jauh lebih efektif dari pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan terfokus pada guru saja (Handayani & Subakti, 2021). Siswa yang telah diterakan eksperimen memahami

dengan baik dan mengerti apa yang telah disampaikan dengan baik. Kemudian dalam penerapan perlakuan kemampuan penyelesaian masalah siswa dapat memberikan pemahamannya mengenai masalah, menganalisis dengan baik dan pemberian solusi dengan akurat.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian oleh Safitri et al., (2024) "Penerapan Model POE Berbantuan Media Realia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" penelitian tersebut tidak menggabungkan antara bagaimana kemampuan berpikir agar bisa diasah dengan penggunaan model PBL dengan bantuan media yang tepat agar kemampuan menyelesaikan masalah dan dapat menganalisis dengan basis hots maka diperlukan perpaduan PBL berbantuan media realia. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2022) "Pengaruh Media Pembelajaran Model Realia Terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Mengetahui Bagaimana Reaksi Siswa Terhadap Pengaruh Penggunaan dengan Spesifik pada Materi Dasar Geografi.

Hasil dari penerapan model PBL berbantuan media realia didapatkan rata-rata kriteria sangat baik dengan pengukuran rata-rata yaitu perencanaan pembelajaran memuat angka 91,6, kemudian penilaian pelaksanaan pembelajaran memuat angka 93,75, selanjutnya yaitu penutup dengan angka 91,6 dengan skor total dari penilaian tersebut pada angka 92,33 dengan keterangan sangat baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media realia efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa pada mata pelajaran Geografi. Model ini juga memperoleh respon sangat positif dari guru dan siswa, sehingga layak diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di sekolah menengah. Model PBL berbantuan media realia terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi, yang dibuktikan melalui hasil uji beda dengan taraf signifikansi 5%, yaitu Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Model PBL berbantuan media realia terbukti memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap kemampuan menyelesaikan masalah siswa dalam pembelajaran geografi, yang dibuktikan melalui hasil uji beda dengan taraf signifikansi 5%, yaitu Sig (2-tailed) $0,003 < 0,05$.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Menyelesaikan Masalah pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Negara.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Hapitasari, M. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 1(2), 107–113. <http://repository.upi.edu/id/eprint/19128>
- Ibad, T. N., & Sarifah, M. (2021). Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 232. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1303>

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffract ion>
- Dewi, S. (2022). *Implementasi Merdeka Belajar Dalam Dunia Kelas*.
- Diansyah, M. A. (2018). Karakteristik Pembelajaran Geografi Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembelajaran Geografi*, 1(2), 1–19.
- 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>
- Murtiono, H. (2008). Modul Belajar Geografi. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA REALIA PADA SISWA KELAS IV SD. 23(3), 218–224.
- Safitri, I., Sulistri, E., & Prihatiningtyas, N. C. (2024). Penerapan Model POE Berbantuan Media Realia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Scholarly Journal of Elementary School*, 4(1), 27–35. <https://doi.org/10.21137/sjes.2024.4.1.3>
- Selatan, J. R., Yogyakarta, D. I., Selatan, J. R., Yogyakarta, D., Wafiq, M., & Ahmad, U. (2021). PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>