



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* MELALUI MEDIA REALIA SISWA KELAS IV B SDN MLATIHARJO 01 SEMARANG

Innayatu Solehah¹, Novi Setyasto², Titik Maryati³, Purwanti Utari

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:

Diterima Januari
2024

Disetujui

Februari 2024

Dipublikasikan

Maret 2024

Keywords:

Problem Based Learning, Media Realia, Hasil belajar peserta didik

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pada materi Bangun Datar pada kelas IV SDN Mlatiharjo 01 siswa kurang memahami rumus menghitung Luas dan Keliling. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun datar menggunakan model *Problem Based Learning* melalui media Realia. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc. Taggart dalam Arikunto menggunakan 4 langkah yaitu: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan Tindakan (Action), (3) Observasi (Observation), dan (4) Refleksi (Reflecting). Hasil Penelitian ini adalah rata-rata nilai dan persentase yang di dapat dari siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut di dapat dari hasil perbaikan dari siklus I untuk di siklus II. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari rata-rata siklus I adalah 56 dengan persentase ketuntasan 57% dan rata-rata nilai pada siklus II yaitu 73 dengan persentase ketuntasan sebesar 75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* melalui media Realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas IV SDN Mlatiharjo 01 Semarang.

Abstract

This research was based on the results of the researcher's observations, that in the Flat Building material in class IV of SDN Mlatiharrjo 01 students did not understand the formula for calculating Area and Perimeter. The aim of this research is to describe the learning process and improve learning outcomes in Mathematics with flat shape material using the Problem Based Learning model through Realia media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis & Mc model. Taggart in Arikunto uses 4 steps, namely: (1) Planning, (2) Implementing Action, (3) Observation, and (4) Reflecting. The results of this research are the average values and percentages obtained from cycle 1 and cycle II. This increase was obtained from the results of improvements from cycle I to cycle II. The increase in the completeness of students' learning outcomes can be seen from the average in cycle I which is 56 with a completeness presentation of 57% and the average score in cycle II is 73 with a completeness percentage of 75%. Based on the results of the research, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model through Realia media can improve mathematics learning outcomes for flat shape material in class IV students at SDN Mlatiharjo 01 Semarang.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha pengupayaan perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik yang bersifat positif. Salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah menghasilkan serta mewujudkan sumber daya manusia yang kompeten. Sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 (2003: 1) menyatakan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan. Dimana dalam proses pembelajaran dibutuhkan kurikulum yang bisa megembangkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik. Triwiyanto Teguh (2014) mengatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana mengenai tujuan , isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang diterapkan pada saat ini adalah kurikulum Merdeka. Dalam buku saku Kurikulum Merdeka (2022) dijelaskan bahwa Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Di dalam Kurikulum Merdeka guru diberikan kebebasan dalam menentukan media dan strategi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut diharapkan agar peserta didik merasa nyaman, aman dan dengan senang hati mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya tekanan.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan dialami oleh SDN Mlatiharjo 01 kota Semarang, permasalahan terutama muncul pada pembelajaran Matematika di kelas IV. Dalam pembelajaran Matematika guru masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga peserta didik kurang bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan sehingga pembelajaran terlihat monoton. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran belum tercapai secara optimal. Hal ini terlihat pada hasil belajar Matematika peserta didik yang masih rendah. Jumlah peserta didik kelas IV SDN Mlatiharjo 01 sebanyak 28 peserta didik dengan rata-rata nilai 55. Pada peserta didik kelas IV yang mana mempunyai rentan usia 1-7 tahun seharusnya diberikan contoh dengan benda konkrit. Sebagaimana dalam teori Piaget, anak berusia 1-7 tahun masuk di dalam tahap operasional konkrit. Tahap ini peserta didik telah memiliki keahlian mengerjakan beragam logika, tetapi pada bentuk objek nyata (Rifa'i dan Anni, 2016).

Berdasarkan dengan permasalahan yang sudah ditemukan, peneliti akan melakukan tindakan yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Realia. Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan pemecahan masalah. Menurut Taufik Amir dalam jurnal Yulianti, E., dan Gunawan, I., (2019) dijelaskan bahwa, pengertian model pembelajaran PBL adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan

solusi dari masalah tersebut. Menurut Assegaff, A., dan Sontani, U. (2016) dalam 29 jurnalnya dijelaskan bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang mempunyai perbedaan penting dengan pembelajaran penemuan. Pada pembelajaran penemuan didasarkan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan disiplin ilmu dan penyelidikan peserta didik berlangsung di bawah bimbingan pendidik dan terbatas dalam ruang lingkup kelas, sedangkan PBL dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna dimana peserta didik mempunyai kesempatan dalam memilih dan melakukan penyelidikan apapun baik di dalam maupun di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran Problem based Learning (PBL) menurut teori Rusliah, N., (2021) dalam bukunya dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh peserta didik maupun pendidik), kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Peserta didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong untuk berperan aktif dalam belajar. Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan peserta didik melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada peserta didik seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok, di samping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, membuat kesimpulan, berdiskusi, dan membuat laporan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dapat memberikan pengalaman yang kaya kepada peserta didik. Dalam model pembelajaran PBL, peserta didik diberikan problem atau masalah oleh guru, kemudian

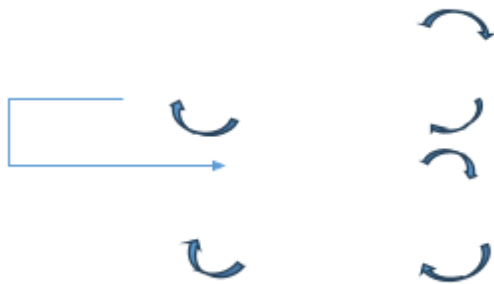
peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah, menganalisis, dan mengevaluasi problem tersebut. Model *Problem Based Learning* diharapkan lebih maksimal dipadukan dengan media Realia Dalam pembelajaran Matematika.

Media benda realia dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran karena penggunaan media benda realia menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, bau, serta manfaatnya. Peserta didik akan lebih banyak belajar yang memberi pengalaman langsung sehingga terkesan dengan kegiatan yang dilakukan. Menurut Destrinelli (2018:314) media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Dengan menggunakan 38 media realia atau media nyata anak dapat terlibat langsung dalam sebuah penelitian dan percobaan sehingga membuat anak lebih potensi, aktif dan kreatif, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar semakin meningkat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan Hasil dan aktivitas peserta didik dalam belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak peserta didik melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian sebelumnya yang mendukung, peneliti akan melaksanakan penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar materi Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Melalui Media Realia Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 01 Semarang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc. Taggart dalam Arikunto (2020) menggunakan 4 langkah yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan Tindakan (*action*), (3) observasi (*observation*), dan (4) refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Mlatiharjo 01 Semarang yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis data kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan, serta Teknik data kualitatif meliputi data aktivitas peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan proses pembelajaran terhadap peserta didik selama proses pembelajaran siklus 1 berlangsung. Hasil pengamatan peserta didik selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Observasi aktivitas Peserta Didik

Siklus 1

Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
10	57%	kurang

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut aktivitas peserta didik mendapatkan jumlah 10 dengan dengan presentasi sebesar 57% kriteria kurang. Dari hasil tersebut Sebagian peserta didik belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi dan masih belum percaya diri jika bertanya. Saat proses pembelajaran Sebagian besar peserta didik mengikuti perintah yang diajarkan guru tetapi ada yang sibuk bermain sendiri.

Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah ranah kognitif peserta didik, penilaian hasil belajar peserta didik didasarkan pada kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru kepada peserta didik kelas IV SDN Mlatiharjo 01 dengan jumlah 28 peserta didik pada siklus 1. Hasil belajar ini juga digunakan untuk menentukan tindakan selanjutnya dalam penelitian. Data hasil belajar peserta didik siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Penilaian Siklus 1

Parameter	Hasil
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Rata-rata Nilai	56
Persentase Nilai Tuntas	57%
Persentase Nilai Tidak Tuntas	43%
Kriteria Ketuntasan	kurang

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus 1 sebanyak 16

peserta didik mendapatkan nilai tuntas diatas KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 57%. Sedangkan 12 peserta didik masih belum tuntas dengan persentase sebesar 43%. Rata-rata nilai pada siklus 1 yaitu 56 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50.

Meskipun hasil belajar mata pelajaran Matematika Bangun Datar yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya pada siklus 1, setelah dilakukannya tindakan pada siklus I tingkat ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan sebesar 21% yaitu menjadi 57% dengan rata-rata nilai 56.

Deskripsi Siklus 2

Hasil Observasi Proses Hasil Belajar

Pengamatan proses pembelajaran terhadap peserta didik selama proses pembelajaran siklus 2 berlangsung. Hasil pengamatan peserta didik selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut. **Tabel 3** Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

Siklus 2		
Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
10	75%	Baik

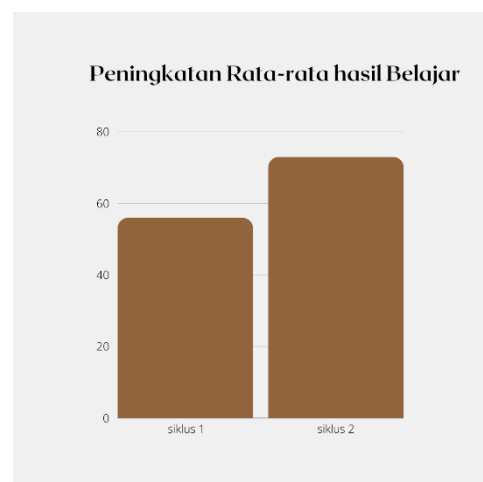
Berdasarkan hasil pengamatan tersebut aktivitas peserta didik mendapatkan jumlah 10 dengan persentase sebesar 75% kriteria baik. Dari hasil tersebut sebagian besar peserta didik sudah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi dan berani serta aktif bertanya jawab. Saat proses pembelajaran sebagian besar peserta didik sudah mendengarkan guru, hanya sebagian kecil yang tidak mendengarkan penjelasan guru. Data hasil belajar peserta didik siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Penilaian Siklus 2

Parameter	Hasil
-----------	-------

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	50
Rata-rata Nilai	73
Persentase Nilai Tuntas	75%
Persentase Nilai Tidak Tuntas	25%
Kriteria Ketuntasan	Baik

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus 2 sebanyak 21 peserta didik mendapatkan nilai tuntas diatas KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 75%. Sedangkan 8 peserta didik masih belum tuntas dengan persentase sebesar 25%. Rata-rata nilai pada siklus 2 yaitu 73 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Hasil belajar mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar sudah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan sebesar 79% dan rata-rata nilai siklus 2 yaitu 73. Peningkatan rata-rata nilai dari pra siklus ke siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut.



Tabel 5. Peningkatan Rata-Rata Nilai dari siklus 1 ke Siklus 2.

Pada penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil karena

telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan dapat dilihat pada rata-rata nilai siklus 1 56 dengan rata-rata nilai siklus 2 sebesar 73, sehingga kenaikan rata-rata nilai dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 17. Begitu juga dengan persentase ketuntasan siklus 1 57% dan siklus 2 sebesar 75%, sehingga kenaikan persentase ketuntasan dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 18%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah ditentukan terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media realia. Menurut Ginting, dkk (2022) Model Problem Based Learning (PBL) merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari. Kelebihan PBL menurut Wina Sanjaya dalam Rahayu, dkk (2021) yaitu teknik yang baik untuk memahami isi pelajaran, menantang kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru, meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik, membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuannya ke dunia nyata, dan mengembangkan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran tersebut lebih maksimal ditunjang dengan media pembelajaran berupa media realia. Menurut Aqib dalam Setyaningsih, dkk (2019) media realia merupakan menjelaskan bahwa media realia memiliki ciri berupa benda asli yang utuh, mampu dioperasikan, dalam ukuran yang sebenarnya, serta berada dalam wujud aslinya. Sehingga media realia merupakan

media pembelajaran yang berpotensi digunakan pada berbagai macam materi pelajaran, termasuk Matematika.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri wahyu Diantoro (2023) yang berjudul "Penerapan Model Problem based learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis matematika Kelas IV SD". menunjukkan bahwa Dalam penelitiannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Blimbing. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 43 % meningkat menjadi 86 % pada siklus II. Penelitian yang juga dilakukan oleh Kurnia aqsho Novina (2023) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Penerapan Model Based learning Berbantuan Media Realia Pada Peserta Didik Kelas IV SD". Hasil penelitian tersebut yaitu Peningkatan tersebut didapat dari hasil perbaikan mulai dari pra siklus untuk di siklus I dan perbaikan dari siklus I untuk di siklus II. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari rata-rata nilai pra siklus adalah 54 dengan persentase ketuntasan sebesar 21%, rata-rata nilai siklus I adalah 70 dengan persentase ketuntasan sebesar 59% dan rata-rata nilai siklus I adalah 77 dengan persentase ketuntasan sebesar 79%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media realia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi bagian tubuh tumbuhan pada peserta didik kelas IV SDN Sendangmulyo 03 Kota Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian peningkatan hasil belajar Matematika materi bangun datar Menggunakan Metode Problem Based Learning Melalui Media Realia Kelas IV SDN Mlatiharjo 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media realia dapat terlaksana dengan baik. Dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang meningkat dan mampu melebihi indikator penelitian yaitu 70 dengan persentase ketuntasan 75%. Pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan hasil 57% dengan kategori cukup, pada siklus II mengalami peningkatan mendapatkan hasil 75% dengan kategori sangat baik sehingga mengalami peningkatan sebesar 18%.

2. Peningkatan hasil belajar peserta didik tentang bagian tubuh tumbuhan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media realia dapat terlihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik dan rata-rata nilai yang didapat dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut didapat dari hasil perbaikan mulai siklus 1 dan perbaikan dari siklus 1 untuk di siklus 2. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari rata-rata nilai siklus I 56 (57%) dan rata-rata nilai siklus 2 adalah 73 (75%). sehingga hasil dari siklus 2 sudah melebihi dari indikator keberhasilan yaitu KKM 70 dan persentase ketuntasan sekurang-kurangnya 75%. Jadi penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media realia dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangundatar pada peserta didik kelas IV SDN Mlatiharjo 01 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Fitra, dkk. 2023. Penerapan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *Compass: Journal of Education and Counselling*, Volume 1 (1): 103-109.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Ida Suhartini Sinta. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Menggunakan Media Realia Pada Siswa Kelas V di MIS Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *PESAT Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 7 (4): 143-160.
- Fahri, Ullil Muhammad. 2020. *Media Pembelajaran Realia*.
- Ginting, Seri Arita, dkk. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Manfaat Air Bagi Manusia, Hewan, dan Tumbuhan Menggunakan Model Problem Basedlearning (PBL) di Kelas V SD Negeri No.153064 Lopian 1 Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2 (4): 393-400.
- Kemdikbud. 2022. *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Kementerian Kebudayaan. Pendidikan Jakarta: Dan Kemdikbud. 2022. *Capaian pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Fase A-C untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan. Pendidikan Dan Lastari, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Di Mi Al-'Adli Palembang*. UIN Raden Fatah Palembang. Rahayu, Jupri, dkk. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa SD. *Pinisi Journal PGSD*, 1(3): 1014-1022.
- Rifa'i dan Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Setyaningsih, Cris Ayu & Novia Rozanti. 2019. Keefektivan Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4 (2): 321-331.
- Sulistiana, Indra. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Blimbing Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2 (2): 127-133.

Syamsidah dan Hamidah Suryani. 2018.
Buku Model Problem Based
Learning (PBL) Mata Kuliah
Pengetahuan Bahan Makanan.
Yogyakarta: Deepublish.

Undang-Undang Republik
Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang
Pendidikan Nasional. Usman. 2021. Ragam
Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi
Informasi. Parepare: IAIN Parepare
Nusantara Press