**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1 Model Pembelajaran**

**2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut )Wahana, 2019( Model pembelajaran adalah suatu gaya atau pola yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat banyak model pembelajaran yang biasa digunakan dan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Model pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh )Selfiana, 2018( adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum )rencana pembelajaran jangka panjang(, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman/acuan bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Salah satu model yang saat ini sedang menjadi perhatian kalangan pendidik

adalah model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu model pembelajaran yang di

7

dalamnya melibatkan sasaran didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. PBL akan menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata, sebagai sebuah konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah.

**2.1.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Menurut )Wahana, 2019( Jenis-jenis model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru bahasa indonesia adalah sebagai berikut :

a( Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontesktual *(contextual teaching learning)* merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

b( Model Pembelajaran Koorperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem berkelompok, jadi dalam penggunaan model ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas materi, sehingga mereka belajar sebagai suatu tim.

c( Model Pembelajaran Berbasis Masalah *(Creative Problem Solving)*

pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, meguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara kesinambungan.

**2.2 Model *Problem Based Learning (PBL)***

**2.2.1 Pengertian *Problem Based Learning (PBL)***

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran, yang cara menyampaikannya dengan memberikan suatu permasalahan yang kontekstual, yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari )Sukmawati, 2022(.

Menurut )Swarjana, 2021( *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa, kepada suatu permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran.

*Problem Based Learning (PBL)* adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum dirancang dalam berbagai masalah yang menuntut mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi

tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari- hari serta mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri )Selfiana, 2018(.

*Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. PBL akan menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata, sebagai sebuah konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah )Selfiana, 2018(.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik bekerja sama dalam satu tim )kelompok( untuk memecahkan suatu masalah dengan cara mengembangkan kemandirian dan kepercayaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**2.2.2 Ciri-ciri Pembelajaran Berbasis Masalah *(Problem Based Learning)***

Menurut )Selfiana, 2018( Model pembelajaran banyak macamnya, oleh sebab itu untuk membedakannya harus dilihat dengan ciri-ciri tertentu, misalnya model pembelajaran berbasis masalah mempunyai ciri-ciri antara lain: pertama, bahwa PBL sebagai sebuah rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi, Dalam proses pelaksanaan pembelajaran peserta

didik tidak hanya sekadar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi diharapkan aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya. Oleh sebab itu peserta didik pada akhirnya terbiasa aktif dan berpartisipasi, tidak diam dan menunggu hasil dari orang lain, artinya pembelajaran berbasis masalah tidak pernah hampa dalam aktivitas berpikir untuk sampai pada kesimpulan memecahkan masalah.

Kedua, pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran dapat dilaksanakan bilamana masalah sudah ditemukan, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran. Pendidik diharapkan memberi peluang bagi peserta didik untuk menemukan masalah sendiri, dianjurkan untuk yang dekat dengan lingkungan dan masalahnya sedang aktual, tentu saja aturannya tidak bisa keluar dari kurikulum dan konsisten dapat pencapaian tujuan pembelajaran.

Ketiga, pembelajaran berbasis masalah, betapapun juga,tetap dalam kerangka pendekatan ilmiah dan dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir deduktif dan induktif Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

**2.2.3 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning (PBL)***

Menurut )Selfiana, 2018( langkah-langkah *Problem Based Learning (PBL)*

yaitu:

Melaksanakan pembelajaran berbasis masalah harus mendapat perhatian secara serius sebab model ini mempunyai ciri-ciri tersendiri dan berbeda dengan model pembelajaran yang lain, salah dalam langkah akan mempengaruhi langkah- langkah berikutnya. Berikut akan dikemukakan langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah seperti dikemukakan oleh seorang ahli pendidikan. Beliau memaparkan enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah ini sebagai berikut:

1( Merumuskan masalah. Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut.

2( Menganalisis masalah. Langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

3( Merumuskan hipotesis. Langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

4( Mengumpulkan data. Langkah peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

5( Pengujian hipotesis. Langkah peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan

6( Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

**2.2.4 Kelebihan *Problem Based Learning (PBL)***

Menurut )Kristin, 2021( Model pembelajaran *Problem Based Learning*

*(PBL)* cocok diterapkan karena memiliki banyak kelebihan diantaranya ialah:

1( model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa secara penuh,baik fisik maupun mental,

2( model pembelajaran *problem based learning* dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan berproses dari pengalaman siswa dalam kehiduan nyata,

3( kelas dalam *Problem Based Learning* sebagai tempat untuk memecahkan suatu permasalahan di lapangan,

4( materi pelajaran dikonstruksioleh siswa sendiri dengan dibimbing oleh guru.

Menurut )Savitri, 2022( *Problem Based Learning (PBL)* mempunyai kelebihan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran ini adalah :

1( dalam model ini pemecahan masalah cukup baik untuk memahami isi pelajaran,

2( pemecahan masalah dalam model ini berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa,

3( model ini dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran,

4( dapat membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah pada kehidupan sehari-hari,

5( dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan untuk bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri,

6( untuk membantu siswa memahami hakekat belajar sebagai cara berpikir yang tidak hanya sekedar mengerti pembelajaran berdasarkan buku teks,

7( dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disenangi siswa,

8( memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata,

9( dapat merangsang siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa, kelebihan *Problem Based Learning (PBL)* ialah dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan dan disenangin banyak peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan merangsang pikiran peserta didik agar pembelajaran tercapai.

**2.2.5 Kekurangan *Problem Based Learning (PBL)***

Menurut )Zainal, 2020( kekurangan *Problem Based Learning (PBL)* yaitu:

1( guru berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya belajar,

2( siswa berpeluang lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali dikemukakan di kelas,

3( Individu atau kelompok dapat menyelesaikan pekerjaan mereka lebih awal atau lambat,

4( *Problem Based Learning* membutuhkan materi yang kaya dan penyelidikan/riset,

5( *Problem Based Learning* cukup sulit diterapkan di semua kelas dan

6( Cukup sulit untuk menilai pembelajaran.

**2.3 Minat Belajar**

**2.3.1 Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sejalan dengan itu, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu. Minat menunjuk kepada kesukaan atau kesenangan yang diperoleh dari aktivitas diri.

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan. Sedangkan menurut bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya )Witjaksono, 2020(.

Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh. Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu. Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang )Witjaksono, 2020(.

Menurut )Imelda Rahmi, 2020( Minat Belajar minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara

terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik. Berdasarkan pendapat tersebut,

Jadi dapat diambil kesimpulan Dari pendapat diatas bahwa minat belajar merupakan kecenderungan hati seseorang terhadap sesuatu untuk mencapai beberapaa tujuan yang diangap penting dalam kemajuan pada dirinya dan minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

**2.3.2 Belajar**

Pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Banyak sekali perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu, tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Jika tangan seorang anak menjadi bengkok karena patah jatuh tertabrak mobil, maka perubahan semacam itu tidak dapat digolongkan ke dalam perubahan dalam arti belajar )Witjaksono, 2020(.

**2.3.3 Ciri-ciri Minat**

Menurut Selfiana )2018( dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Ada tujuh ciri-ciri minat, antara lain adalah sebagai berikut:

a( Tumbuhnya minat bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.

Selama terjadi perubahan fisik dan mental, minat berubah disemua bidang misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.

b( .Minat tergantung pada kegiatan belajar. Salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang adalah dari kesiapan belajarnya.

c( Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.

d( Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.

e( Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.

f( Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai suatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

g( Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal

yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika peserta didik ada minat dalam belajar maka peserta didik akan senantiasa aktif berpastisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

**2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Minat Belajar**

Menurut Witjaksono )2020( faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar adalah:

1( pelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata

2( bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu

3( adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untukberperan aktif dalam proses belajar mengajar

4( sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

**2.3.5 Fungsi Minat Belajar**

Menurut Idarah )2019( Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. fungsi minat sebagai berikut:

1( Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.

2( Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

3( Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah:

1( Minat melahirkan perhatian yang serta merta

2( Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.

3( Minat mencegah gangguan perhatian dari luar

4( Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

5( Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, fungsi minat belajar adalah mendorong seseorang untuk memperkuat konsenterasi dalam melakukan suatu hal yang hendak dipelajari dengan tujuan yang akan dicapai nantinya.

**2.3.6 Indikator Minat Belajar**

Menurut Lestari, dkk )2023( Indikator minat belajar adalah: 1( Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran; 2( Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran; 3( Adanya kemauan untuk belajar; 4( Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran; 5( Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar memiliki 4 kriteria. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran,

maka siswa akan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang kita ajarkan. Siswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

**2.4 Media Visual**

**2.4.1 Pengertian Media Visual**

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan, media visual ini ada yang menampilkan gambar diam, seperti film strip ) filem rangkai(, slides )film bingkai(, foto gambar atau lukisan, cetakan, ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun )Sujono, 2022(.

Media visual adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau secara visual sehingga tidak terdapat suara. Media Visual ada berbagai jenisnya meliputi modul, poster, buku. Gambar, grafik, bagan dll. Media visual itu sangat berpotensi dan mempunyai banyak manfaat dalam mewujudkan gambaran abstrak menjadi nyata. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide- ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreativitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik )Oktaviani, 2021(

Media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa di nikmati lewat panca indra mata. Media visual dapat menjadi perumpamaan dan memperkuat ingatan. Sesuatu media yang visual dapat terekam dalam ingatan seperti hal nya saat kita melihat sebuah gambar hal yang pertama yang kita lakukan ialah mengamati secara tidak sadar otak kita akan berpikir, memunculkan pertanyaan dan berusaha memahami gambar tersebut. Dalam hal ini akan lebih fokus pada pembelajaran sehingga dapat memecahakan masalah atau materi yang di pelajari )Hulu. 2022(

Media visual adalah salah satu cara mengorganisasikan pemikiran dan komunikasi. Media visual juga bisa menumbuhkan minat belajar. media visual dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual )Hulu, 2022(

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian media visual adalah media yang menampilkan gambar menarik perhatian peserta didik untuk mencapai pembelajaran. Media visual merupakan bantuan instruksional modern yang dapat di lihat oleh peserta didik seperti menampilkan media visual slides

)film gambar( yang mungkin dapat mudah dicerna dan diingaat siswa dalam proses pembelajaran.

**2.4.2 Kegunaan Media Visual**

Menurut )Sujono, 2022( agar media pendidikan benar-benar untuk belajar siswa, maka secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

1( Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis )dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka(

2( Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :

a( Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar,film bingkai, film, atau model.

b( Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar

c( Gerak yang terlalu lambat atau telalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

d( Objek yang terlalu kompleks )misalnya mesin-mesin( dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

e( Konsep yang terlalu luas )gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain( dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

3(. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media Pendidikan berguna untuk :

a( Menimbulkan gairah belajar

b( Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

c( Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4(. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

a( Memberikan perangsang yang sama b( Mempersamakan pengalaman

c( Menimbulkan persepsi yang sama

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual ialah agar pemahaman guru dalam media pembelajaran menjadi lebih jelas dan luas, sehingga media untuk lebih menarik perhatian peserta didik dalam proses peningkatan minat dalam belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

**2.4.3 Manfaat Media Visual**

Menurut )Sujono, 2022( manfaat media pengajaran berkenaan dengan proses belajar mengajar antara lain :

1( Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2( Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik

3( Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4( Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

**2.4.4 Kelebihan Media Visual**

Menurut )Faujiah, 2022( Kelebihan Media Visual ialah:

1( *Repeatable*, dapat pada simpan dan pada baca Jika kita menyimpannya dengan cara mengelipingnya

2( Analisa lebih detail dan tajam, sebagai akibatnya yang melihatnya benar- benar mengerti berasal isi cerita menggunakan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih khusus termasuk pada isi tulisan

3( Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki sang siswa

4( Media visual memungkinkan adanya hubungan antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.

5( Bisa menanamkan konsep yang baik.

6( Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru

7( Bisa menaikkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

8( Ukuran gambar sering kali kurang sempurna pada pembelajaran

**2.4.5 Kurangnya Media Visual**

Menurut )Faujiah, 2022( kekurangan media visual :

1( Berukuran gambar sering kali kurang tepat dalam pengajaran kelompok besar

2( Memerlukan ketersediaan asal serta keterampilan, serta kejelian pengajar dapat memanfaatkanya.

3( Lambat dan kurang simple

4( tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak bias didengar, sebagai akibatnya kurang mendetail materi yang disampaikan.

5( Visual yg terbatas, media ini hanya memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi informasi

**2.5 Canva**

**2.5.1 Pengertian Canva**

Menurut )Febriana, 2023( Canva adalah alat desain online yang menyediakan pilihan template siap pakai yang dapat digunakan untuk berbagai tugas, termasuk namun tidak terbatas pada presentasi, resume, poster, brosur, dan infografis.

Menurut )Sukmawarti, 2022( Canva adalah aplikasi desain grafis yang dipakai untuk menghasilkan konten visual untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lainnya. Aplikasi ini juga memberikan banyak contoh desain untuk

dipakai. Ada dua jenis layanan yang tersedia di aplikasi Canva, yaitu gratis dan premium atau berbayar. )Wikipedia(.

**2.5.2 Kelebihan Aplikasi Canva**

Menurut )Febriana, 2023( Kelebihan Aplikasi Canva yaitu sebagai berikut :

1( Memudahkan guru dalam merancang desain yang digunakan sebagai media pembelajaran.

2( Melalui canva, yang menyediakan bermacam-macam template menarik, yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

3( Aplikasi Canva dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, dan dapat diakses melalui komputer pribadi atau perangkat lain.

**2.5.3 Kekurangan Aplikasi Canva**

Menurut )Febriana, 2023( Kekurangan dari Aplikasi Canva ialah :

1( Aplikasi canva harus menggunakan jaringan internet yang stabil.

2( Beberapa template, elemen, teks, audio dan lain sebagainya harus berbayar.

3( Dalam penggunaan template pasti memiliki kesamaan dengan orang lain.

**2.6 Pembelajaran Tematik**

**2.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Menurut )Ikhsani, 2023( Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema- tema tertentu, dalam pengertian lain Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan

beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Menurut )Muharam, 2022( Pembelajaran tematik/terpadu ialah model pembelajaran dengan menggunakan tema yang menghubungkan beberapa mata pelajaran sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Menurut Pemendikbud )no. 57 tahun 2014( Pembelajaran tematik menekankan pada pemilihan topik tertentu untuk suatu mata pelajaran, pengajaran suatu pelajaran atau beberapa konsep, menggabungkan informasi yang berbeda.

**2.6.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD**

Menurut )Ikhsani, 2023( pembelajaran tematik memiliki karakteristik-

karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa Pembelajaran tematik berpusat pada siswa *(student centered)*, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa *(direct experiences).* Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata )konkrit( sebagai dasar untuk memahami hal- hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada

pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel Pembelajaran tematik bersifat luwes *(fleksibel)* dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

**2.7 Bahasa Indonesia**

**2.7.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut )Mudiana, 2021( Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik sehingga terjadi komunikasi yang intens dan terarah dalam rangka mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Menurut )Fitriyanti, 2022( Pembelajaran merupakan kegiatan mentranfer ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan beberapa komponen pendukung kegiatan tersebut misalnya media pembelajaran, metode pembelajaran, dll. Pembelajaran juga merupakan pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah.

Menurut )Sukmawarti, 2022( Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam lingkungan belajar, tujuannya agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran ialah kegiatan yang dilakukan seseorang atau individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dari seorang pendidik dengan beberapa pendukung kegiatan tersebut seperti motode,model, dan media pembelajaran.

**2.7.2 Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas. Dalam hal ini ekspresi berkaitan unsur segmental dan suprasegmental baik itu lisan atau kinesik sehingga sebuah kalimat akan bisa berfungsi sebagai alat komunikasi dengan pesan yang berbeda apabila disampaikan dengan ekspresi yang berbeda.

Kemampuan berbahasa ini diimplementasikan dengan kemampuan dalam beretorika, baik beretorika dalam menulis maupun berbicara )Noermanzah, 2019(

**2.7.3 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut )Fitriyanti, 2022( Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

a( Untuk dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan norma yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

b( Untuk dapat menghargai bahasa negara kita sendiri, dan bangga menggunakan bahasa negara kita sendiri bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa dari berbagai macam bahasa daerah yang ada di negara ini.

c( Menikmati dan memanfaatkan karya sastra yang bertujuan untuk memperluas wawasan, memperbaiki budi pekerti agar menjadi lebih baik, dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam berbahasa.

d( Menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia ini sebagai bentuk kekayaan budaya dan intelektual negara Indoensia.

e( Memahami bahasa Indonesia dengan baik, bijak dan menggunakannya secara tepat dan kreatif.

f( Menggunakan bahasa indonesia dengan tepat dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan intlektual, sosial, dan kematangan emosional.

Ilmu Pendidikan adalah dua kata yang dipadukan, yakni Ilmu dan Pendidikan yang masing-masing memiliki arti dan makna tersendiri. Dalam Kamus Besar

Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka disebutkan, bahwa Ilmu adalah Pengetahuan tentang sesuatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang )pengetahuan( itu. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka menjelaskan, bahwa kata Pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang artinya memelihara dan memberi latihan )ajaran, tuntunan, pimpinan( mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan arti dari Pendidikan adalah Proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik )Pristiwanti, 2022(

**2.8 Cerita Pendek**

**2.8.1 Pengertian Cerita Pendek**

Menurut )Tarsinih, 2018( menyatakan bahwa Cerita pendek adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepenggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan.

Menurut )Tarsinih, 2018( menyatakan bahwa Cerita pedek merupakan salah satu genre sastra di samping novel, puisi, dan drama. Cerpen adalah cerita atau rekaan *(fiction)*, disebut juga teks naratif *(narrative text)* atau wacana naratif *(narrative discourse).*

Menurut )Imam Muhtarom, 2021( menyatakan bahwa Cerpen sebagai genre salah satu karya sastra yang digunakan untuk sarana pembelajaran terhadap

peserta didik. Cerpen atau cerita pendek adalah tulisan yang menggambarkan tentang kehidupan manusia di suatu tempat dan dalam kurun waktu tertentu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita pendek )Cerpen( merupakan karya sastra karangan pendek yang berbentuk prosa yang digunakan untuk sarana pembelajaran terhadap peserta didik yang menggambarkan kehidupan nyata di suatu tempat.

**2.9 Cuaca**

**2.9.1 Pengertian Cuaca**

Menurut )Tambunan, 2022( Cuaca adalah keadaan atau kelakuan atmosfir pada waktut tertentu yang sifatnya berubah-ubah dari waktu ke waktu. Cuaca merupakan fenomena yang terjadi di atmosfer bumi atau sebuah planet lainnya. Cuaca merupakan salah satu hal yang sangat berpengaruh kepada kehidupan makhluk hidup. Perubahan cuaca yang tidak menentu terdapat di beberapa daerah di dunia.

**2.9.2 Jenis-Jenis Cuaca**

Menurut )Tambunan, 2022( Jenis-jenis cuaca di masing-masing lokasi atau tempat tergantung pada jangka periode tertentu. Transformasi kondisi udara di sekeliling kita dipengaruhi musim yang berubah ubah dalam bulan setiap tahunnya. Ada beberapa jenis cuaca yang terbentuk di bumi ini, diantaranya :

1( Cuaca Cerah adalah matahari bersinar jernih dan udara terasa segar atau tidak begitu terasa panas,

2( Cuaca panas adalah udara terasa kering saat cuaca kering,

3( Cuaca Berawan adalah ketika langit terlihat beberapa awan,

4( Cuaca sejuk adalah suatu daerah mengalami cuaca sejuk apabila humiditas udara tinggi, angin bertiup cepat, dan suhu udara rendah,

5( Cuaca hujan adalah hujan bersumber dari udara yang mengandung uap air,

6( Cuaca berangin adalah angin bergerak kuat sehingga melarikan benda-

benda ringan yang dilaluinya.

**2.2 Penelitian Relevan**

2.2.1 Penelitian yang dilakukan N K Pebry Yusita, N W Rati, D P Pajarastuti yang berjudul “Model *Problem Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia” penelitian yang dilakukan N K Pebry Yusita, N W Rati, D P Pajarastuti bertujuan untuk mengetahui menganalisis model *problem based learning* terhadap hasil belajar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang diaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dan pembahasa ini ialah untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar Tematik

)Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia( siswa kelas III. Berdasarkan peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia, model *Problem Based Learning* di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada muatan pelajaran lainnya. rata-rata hasil belajar tematik )muatan Bahasa Indonesia( yaitu 59,46 dengan persentase rata-rata diperoleh hasil 59,46% termasuk kategori rendah. Kemudian, diadakan perbaikan dengan penerapan model *Problem Based Learning* pada kegiatan siklus I. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, diperoleh peningkatan

nilai rata-rata hasil belajar tematik )muatan Bahasa Indonesia( yaitu 63,57 dengan presentase rata-rata sebesar 63.57% dikonversikan ke tabel pedoman konversi PAP skala lima termasuk dalam kategori rendah. Sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini belum tercapai, dan penelitian dilanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan selama pemberian tindakan pada siklus I terdapat beberapa kendala yang dialami oleh siswa maupun guru. Hasil penelitian yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan siklus II yaitu hasil belajar tematik )muatan Bahasa Indonesia( mengalami peningkatan. Kendala pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Dari analisis data hasil belajar tematik )muatan pelajaran Bahasa Indonesia(, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 79.82 dengan presentase rata-rata 79.82%. )N K Pebry Yusita, 2021(

2.2.2 Penelitian yang dilakukan Refaldo Deka Octava Putra, Rusmawan, Maria Magdalena Suyatini. Judul penelitian ini adalah “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantu Media *Puzzle* terhadap Minat Belajar Siswa SD”. Penelitian yang dilakukan Refaldo Deka Octava Putra, Rusmawan, Maria Magdalena Suyatini ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* berbantu media *puzzle* terhadap minat belajar siswa SD. Subek penelitian ini siswa kelas 3 SDN Kentungan pada semester II tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas )PTK( yang dilakukan selama dua siklus. Berdasarkan hasil dan pembahasan ini menyatakan bahwa *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dengan diterapkannya model pembelajaran ini akan membuat siswa terlibat secara

penuh dalam proses pencarian informasi dan memperoleh pengetahuan dari pengalaman serta mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Melalui model pembelajaran ini siswa juga akan terbiasa untuk berpikir tingkat tinggi dalam setiap tahapan pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar karena selain akan memudahkan siswa dalam belajar juga berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tampak antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan persentase sebelum dilaksanakannya tindakan menunjukkan peningkatan secara bertahap dari kategori cukup menjadi baik pada siklus I dan II. Dengan demikian, model Problem Based Learning ini mampu menunjukkan pengaruh pada peningkatan minat siswa SD dalam pembelajaran.

)Rusmawan, 2022(

2.2.3 Penelitian yang dilakukan Leni Rahmawati, Agustina Tyas Asri Hardini, judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berargumen pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan Leni Rahmawati, Agustina Tyas Asri Hardini, bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektifitas model pembelajaran inquiry berbasis daring terhadap hasil belajar dan keterampilan berargumen pada muatan pelajaran ips kelas V. Motode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Pre Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pre-test –Post-Test Desain. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini menyatakan bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan efektifitas model pembelajaran inquiry berbasis daring terhadap hasil belajar dan

keterampilan berargumen pada muatan pelajaran ips kelas V Gugus Diponegoro Salatiga. Dari perolehan rata-rata hasil nilai pemahaman konsep siswa pada pretest sebesar 71.190 dengan Uji T 37.730, skor tertinggi yang di capai siswa adalah 75.13 dan skor terendah adalah 67.25. Sedangkan rata-rata hasil nilai pemahaman konsep siswa pada postest setelah diberi perlakuan sebesar 84.762 dengan Uji T 62.447 skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 87.59 dan skor terendah adalah 81.93. )Leni Rahmawati, 2020(

2.2.4 Penelitian yang dilakukan Khoirun Nisa, Farida Nursyahidah, Henry Januar Saputra, Agus Junaid. Judul penelitian ini adalah “Model *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan Khoirun Nisa, Farida Nursyahidah, Henry Januar Saputra, Agus Junaid ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *problem based learning* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Panggung Lor Semarang Utara. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi data, teknik pengumpulan data menggunakan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dilakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini menyatakan bahwa berdasarkan perolehan nilai ketuntasan yang diperoleh peserta didik dengan rata-rata 78,57% keseluruhan dari jumlah 28 orang peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu berjumlah 22 orang peserta didik yang nilainya sudah sesuai dengan KKM. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada muatan Bahasa Indonesia di SDN Panggung Lor Semarang Utara ini dapat memberikan

kesan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, karena dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini memberikan dampak yang positif sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. )Nisa, 2023(

Berdasarkan penelitian relevan yang telah diambil oleh peneliti dapat disimpulkan bahawa variabel yang telah diteliti terdahulu sama dengan variabel yang diteliti oleh peneliti yaitu *model problem based learning (PBL)* )sebagai variabel X( dan Minat Belajar )sebagai variabel Y(. Jadi penelitian yang dilakukan penulis merupakan pengulangan penelitian dahulu dari penelitian yang dilakukan sebelumnya.

**2.3 Kerangka Berpikir**

` Titik yang harus dicapai oleh setiap kegiatan belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran, yang mana hal tersebut dapat di lihat dari hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya cara mengajar.

Guru yang harus dapat memilih, menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, hal ini bertujuan agar tercapainya pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru dan pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif seluruh siswa.

Media visual adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indera. Media visual dapat juga diartikan sebagai sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks yang dapat menarik siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan atau merasa bosan.

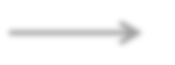
Pada kondisi awal peserta didik di kelas III mempunyai kemampuan minat belajar pesera didik yang masih kurang, dikarenakan kurangnya rasa keingintahuan peserta didik untuk membaca yang seharusnya mereka sudah ketahui dikarenakan kendala kurangnya minat dalam belajar, kurang aktif dalam bertanya atau menjawab pertanyaan di dalam proses pembelajaran. Untuk menangani masalah tersebut perlu adanya media visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik mengunakan model *problem based learning (PBL)* agar proses pembelajaran tercapai nantinya.

Kerangka Berpikir ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Menerapkan Model

Problem Based Learning

)PBL(



)Variabel X(

Minat Belajar Siswa

)Variabel Y(

**Tabel 2.1 Skema Kerangka Berpikir**

**2.4 Hipotesis**

Berdasarkan uraian atau teori yang dikemukakan diatas maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

��� : Tidak ada pengaruh model Problem Based Learning )PBL( terhadap minat belajar siswa dengan bantuan media visual dengan tema cuaca di kelas III SD

104280 Pulau Gambar

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara model Problem Based Learning )PBL( terhadap minat belajar siswa dengan bantuan media visual dengan tema cuaca di kelas III SD Pulau Gambar