

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Aunurrahman (2022:35) “belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Wijaya, J. E ., dkk (2024:481) mengatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan”. Lebih lanjut menurut Wardana & Djamaluddin (2021:5) “belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan baik pengetahuan, keterampilan, dan sikap antara berbagai unsur dan didorong oleh berbagai aspek seperti

motivasi, emosional, dan yang lainnya. Dapat dikatakan juga sebagai proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seseorang tidak dibekali pemahaman apapun, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seseorang berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau dalam bahasa inggris biasa diucapkan dengan learning merupakan kata yang berasal dari to learn atau belajar. Pembelajaran juga dapat diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Menurut Aunurrahman (2022:28) mengungkapkan bahwa “pembelajaran yakni suatu proses yang dapat mengembangkan potensi-potensi siswa secara menyeluruh dan terpadu”. Menurut Wardana & Djamaluddin (2021:13) berpendapat “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Lebih lanjut menurut Wijaya, J. E ., dkk (2024:481), “pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik”.

Sedangkan menurut Setiawan (2017:21), “pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan upaya yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik beserta seluruh sumber belajar dengan menggunakan prinsip-prinsip belajar dan teori belajar yang efisien dan efektif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan sikap serta pola pikir peserta didik.

2. Hakikat *E-modul* (*Elektronic Modul*)

a. Pengertian *E-modul*

Menurut Daryanto & dwicahyono, S (2014:179) menyimpulkan, “modul merupakan bahan belajar terprogram yang disusun sedemikian rupa dan disajikan secara terpadu dan sistematis, serta terperinci”. Seiring dengan perkembangan teknologi, modul yang sebelumnya berbentuk cetak dikembangkan menjadi modul berbentuk elektronik atau disebut *electronic module* (*e-modul*). *E-modul* merupakan suatu bahan ajar digital yang dapat memuat materi, metode yang dirancang sistematis secara elektronik. Dimana didalamnya terdapat penyajian video tutorial, beserta animasi dan audio.

Menurut Wijaya, J. E & Vidiанти, A (2019:143) menyatakan bahwa “bahan ajar *e-modul* interaktif merupakan salah satu bahan ajar yang proses penerbitannya dalam bentuk digital terdiri dari teks, gambar atau gabungan keduanya”. Lebih lanjut Vidiанти, A., dkk (2022:63) mengatakan bahwa “*e-modul* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik”.

Sedangkan menurut Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud (2017:3), “*e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian *e-modul*, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* suatu bahan ajar non cetak berbentuk elektronik yang tersusun secara sistematis dan bersifat interaktif berisi teks atau gambar ataupun video mengenai suatu materi yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan

menggunakan bahasa yang mudah dimengerti serta bertujuan untuk melatih sikap mandiri dalam belajar peserta didik.

b. Karakteristik *E-modul*

Menurut Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud (2017:3) terdapat karakteristik *e-modul* yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) *Self instructional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- 2) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- 3) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- 4) Adaptif, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- 6) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.
- 7) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer
- 8) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- 9) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *software*
- 10) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

E-modul sendiri terdiri dari unit-unit yang lengkap dan berdiri sendiri atau suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara spesifik dan jelas. *E-modul* dapat digunakan secara fleksibel dan dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri. Selain itu *e-modul* juga dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing peserta didik.

c. Keunggulan *E-modul*

Ada beberapa keunggulan *e-modul* menurut Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Sekolah Dasar dan Menengah Kemendikbud (2017:3) yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
- 6) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

Kelebihan *e-modul* untuk pembelajaran adalah dapat meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran tidak terkait ruang dan waktu, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak dapat bosan karena *e-modul* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti gambar, video yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Kelemahan *E-modul*

Selain keunggulan, *e-modul* juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Direktorat Pembinaan SMA Kemendikbud (2017:4), terdapat 3 kelemahan dari *e-modul* yaitu:

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.

- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

Kelemahan *e-modul* yaitu terletak pada biaya pengembangan yang tinggi, proses pengembangan membutuhkan waktu relatif panjang, dan kebutuhan akan perangkat elektronik untuk mengaksesnya. Kemudian pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika adanya keterhubungan antara jaringan seluler dengan ponsel yang sudah terhubung dengan *e-modul*, jika peserta didik tidak memiliki kuota di dalam handphone peserta didik, pembelajaran menggunakan *e-modul* tidak akan maksimal digunakan oleh peserta didik.

3. Pembuatan *Flipbook* Menggunakan *Flip PDF Corporate*

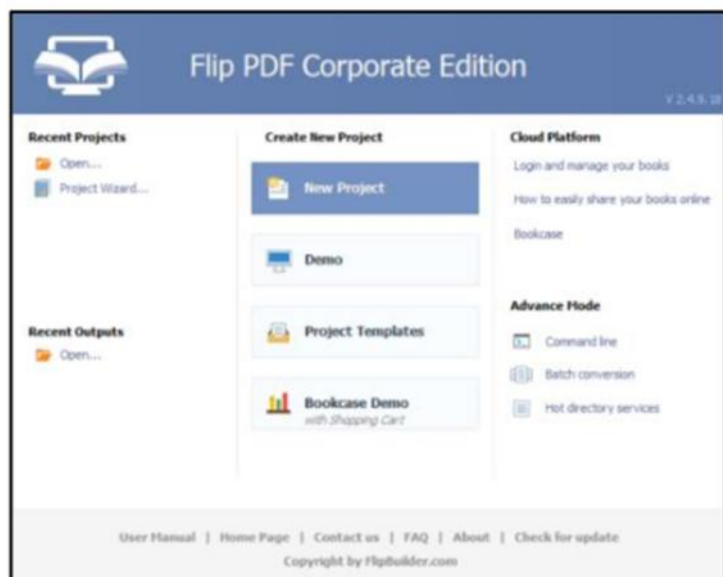
a. Pengertian *Flipbook*

Menurut Suryani dalam Amanullah, M. A (2019:41), “*Flipbook* merupakan jenis software untuk mengonversi *file* PDF, gambar, teks, dan video menjadi satu bentuk seperti buku, kemudian setiap halaman dapat ditambahkan fungsi editing video, gambar, *audio hyperlink*, *hotspot*, dan objek multimedia untuk berpindah ke halaman selanjutnya”. *Flipbook* memberikan efek *flip* atau dapat membolak-balikan halaman sehingga memberi kesan layaknya membaca buku cetak pada umumnya. Dengan adanya *flipbook* seseorang dapat membaca buku secara digital dan interaktif.

b. Perangkat Lunak *Flip PDF Corporate*

Salah satu perangkat lunak atau software yang dapat digunakan dalam membuat *e-modul* biasa menjadi berbentuk *flipbook* adalah *Flip PDF Corporate*. Software ini sangat mudah digunakan dan terdapat komponen-komponen yang menunjang seperti mengkombinasikan antara teks, gambar, audio, video dan lain sebagainya. *Flip PDF Corporate* dapat menghasilkan output berupa *HTML*, *ZIP*, dan *EXE*. Berikut merupakan tampilan awal pada aplikasi *Flip PDF Corporate*.

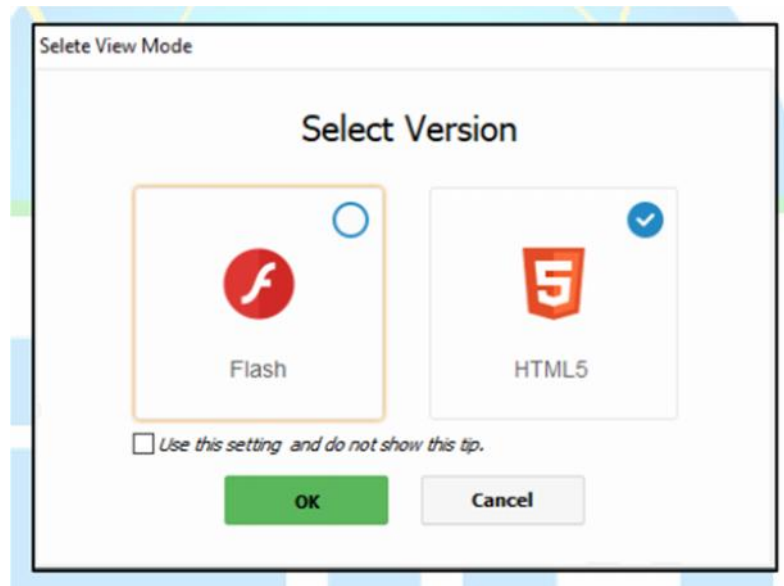
Berikut merupakan tampilan awal pada aplikasi *Flip PDF Corporate*.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Flip PDF Corporate

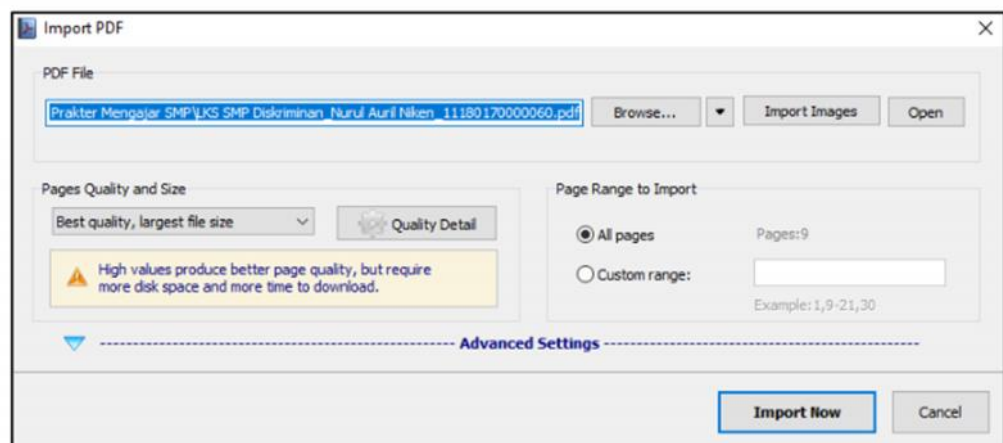
Selanjutnya untuk mengonversi file PDF menjadi *Flipbook* pilih “New Project” kemudian pilih versi HTML5. HTML5 lebih efektif

dibandingkan dengan versi Flash, karena pada versi Flash, untuk membuka output diperlukan software tambahan lain.



Gambar 2. 2 Pemilihan Versi

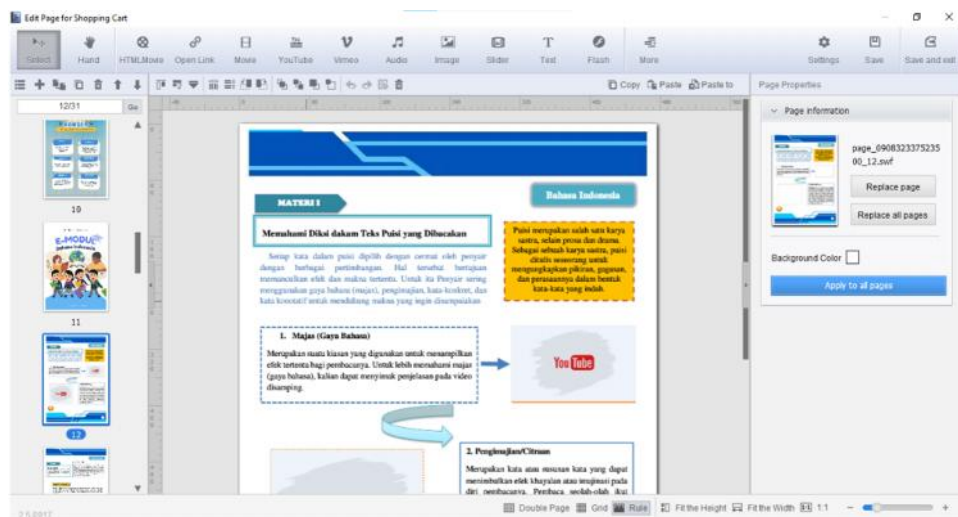
Kemudian, *import file* PDF yang telah dibuat sebelumnya



Gambar 2. 3 Tampilan Import PDF

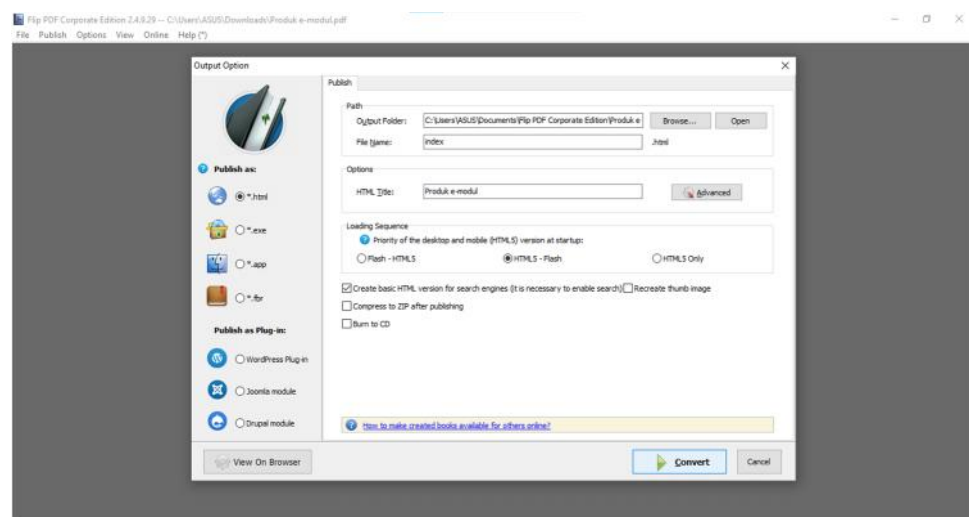
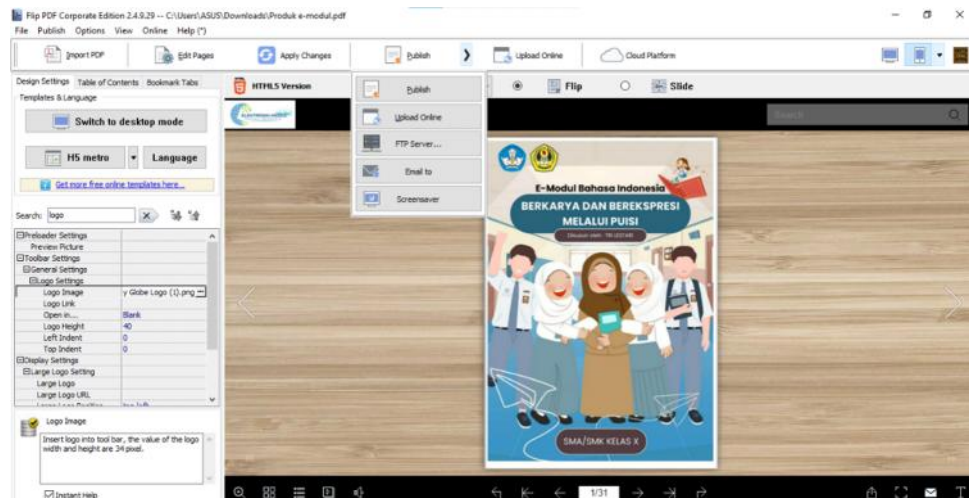
Tampilan *Flip PDF Corporate* setelah file PDF berhasil di-import, untuk mengedit setiap halaman modul, pilih “edit pages”, disana terdapat

banyak pilihan media pendukung seperti link, video, audio yang dapat dimasukkan dalam setiap halaman agar lebih menarik perhatian peserta didik.



Gambar 2. 4 Tampilan Proses Edit

Setelah proses edit *e-modul* selesai dilakukan. Pilih “publish” kemudian pada pilihan publish as pilih .html lalu pilih “convert”.



Gambar 2. 5 Tampilan Proses Publish

1. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah “pelajaran yang diajarkan atau dipelajari, terutama di sekolah dasar atau sekolah lanjutan, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, dan menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia”.

Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Menurut Capaian Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase A–Fase F, umumnya untuk kelas X SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis (Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2022:11).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan:

- a. akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun;

- b. sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia;
- c. kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks;
- d. kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis-kreatif) dalam belajar dan bekerja;
- e. kepercayaan diri untuk bereksistensi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab;
- f. kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan
- g. kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara. Pembelajaran bahasa Indonesia juga sebagai pintu masuknya ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dengan melalui pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi yang Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

2. Karakteristik Peserta Didik SMA/SMK

Menurut Sukintaka dalam lanun (2007:19-20) karakteristik peserta didik SMA/SMK umur 16-18 tahun antara lain :

a. Psikis atau Mental

- 1) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
- 2) Mental menjadi stabil dan matang.
- 3) Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
- 4) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, perkawinan, pariwisata dan kepercayaan

b. Sosial

- 1) Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
- 2) Lebih bebas.
- 3) Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
- 4) Senang pada perkembangan sosial.
- 5) Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
- 6) Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
- 7) Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
- 8) Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.

c. Perkembangan Motorik

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan pada masa dewasanya, keadaan tubuhnya pun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan ketrampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih. Untuk itu mereka telah siap dilatih secara intensif di luar jam pelajaran. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk latihan dan tugas.

B. Kajian Penelitian Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindak lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Johan Eka Wijaya dan Ade Vidiyanti (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Interaktif Pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar modul elektronik interaktif pada mata kuliah inovasi pendidikan. Hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan yang baik sekali karena mampu mengatasi dan mempermudah dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Inovasi Pendidikan.

Penelitian Johan Eka Wijaya dan Ade Vidiyanti (2019) ini relevan karena sama-sama membahas tentang pengembangan bahan ajar yaitu berupa elektronik modul (*e-modul*) dengan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*), dan sama-sama menggunakan model pengembangan Rowntree. Perbedaannya yaitu pada aplikasi atau *software* dimana penelitian ini menggunakan *software Flip PDF Profesional* sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan *software Flip PDF Corporate*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Vidiанти, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *E-module* Pada Mata Diklat Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *E-module* pada Mata Diklat Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. Hasil penelitian ini bahwa produk bahan ajar *e-module* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan memiliki dampak potensial dan layak digunakan disekolah.

Penelitian Ade Vidiанти, dkk (2022) ini relevan karena sama-sama membahas tentang pengembangan bahan ajar yaitu berupa elektronik modul (*e-modul*) dengan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Kemudian sama-sama menggunakan model pengembangan Rowntree dalam penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Afri Mimin Yulida (2024), mengenai Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Interaktif Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Adhyaksa 1 Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-modul* yang telah dikembangkan dan dinyatakan Sangat Layak dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran guna menunjang pembelajaran berdiferensiasi.

Penelitian Afri Mimin Yulida (2024) ini relevan karena sama-sama membahas tentang pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* dengan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Sedangkan perbedaan terletak pada jenjang sekolah yang diteliti,

penelitian yang dilakukan oleh Afri Mimin Yulida meneliti jenjang sekolah menengah (SMP), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK).

4. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurul Auril Niken (2023), mengenai Pengembangan *E-modul* Berbentuk *Flipbook* dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Memfasilitasi Literasi Statistis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi, modul ini memenuhi kriteria sangat baik pada aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, kebahasaan, bahan ajar *flipbook*, pendekatan RME dan literasi statistis.

Penelitian Nurul Auril Niken (2023) ini relevan karena sama-sama membahas tentang pengembangan *e-modul* berbentuk *flipbook* dengan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*), dan juga penggunaan *flipbook PDF Corporate* sebagai aplikasi pembuatan *e-modul* pembelajaran. Sedangkan perbedaan terletak pada jenjang sekolah yang diteliti, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Auril Niken meneliti jenjang sekolah menengah (SMP), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK).

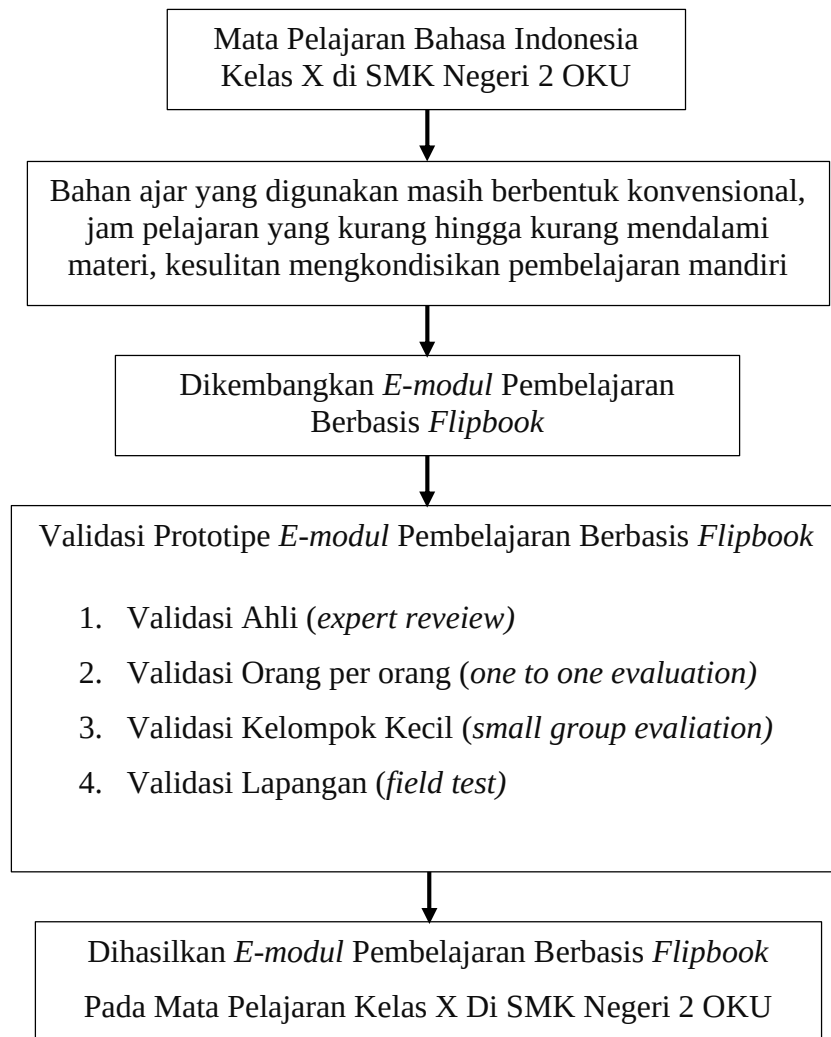
5. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Sinta Dewi (2023), mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di SMA Negeri Kota Gajah. . Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli materi

sebanyak 2 kali dan validator ahli media sebanyak 2 kali. Pada tahap validasi ahli materi memperoleh persentase skor akhir sebesar 93% sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”, sedangkan tahap validasi ahli media memperoleh persentase skor akhir sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Penelitian Evi Sinta Dewi (2023) ini relevan karena sama-sama membahas tentang pengembangan *e-modul* berbentuk *flipbook* dengan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Sedangkan perbedaan terletak pada jenjang sekolah yang diteliti, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Auril Niken meneliti jenjang sekolah menengah atas (SMA), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK).

C. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2017:107), “kerangka konseptual merupakan sintesa dari berbagai teori dan hasil penelitian yang menunjukkan lingkup satu variabel atau lebih yang diteliti, perbandingan nilai satu variabel atau lebih pada sampel dengan waktu yang berbeda dan bentuk hubungan struktural”. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka konseptual