

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu logika dan symbol untuk mempelajari bilangan, pola, struktur, ruang dan perubahan. Ilmu matematika ini digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Matematika berasal dari Bahasa latin, yaitu *mathematika* yang diambil dari kata *mathematike* artinya mempelajari dari kata *mathema* artinya ilmu dan pengetahuan. Selain itu *mathematika* juga berhubungan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar atau berpikir (Nurfadhillah et al., 2021). Matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan menggunakan bilangan, secara umum matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, berkontribusi pada penyelesaian masalah sehari-hari serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Isnaina et al., 2022).

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting sehingga wajib dipelajari pada seluruh jenjang pendidikan bukan hanya di tingkat sekolah dasar (SD) saja. Idealnya pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar (SD) harus menjadi fondasi pemahaman yang kuat yang digunakan pada jenjang pendidikan berikutnya (Elfiyani, 2024). Tujuan mempelajari matematika adalah agar peserta didik mampu memecahkan masalah secara logis, kritis dan rasional, serta mengembangkan kemampuan komunikasi matematika secara efektif

(Fatkhyyah et al., 2019).

Matematika masih menjadi mata pelajaran yang sering ditakuti peserta didik sekolah dasar (SD) dikarenakan konsepnya yang abstrak dan sulit dipahami, Namun matematika ini memiliki peranan penting sebagai dasar untuk mempelajari ilmu lainnya. Pada tingkat sekolah dasar (SD) matematika memberi kesempatan kepada peserta didik untuk fokus dalam memperoleh ketrampilan dasar aritmatika. Oleh karena itu guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang diajarkan dalam pembelajaran tersebut (Sari et al., 2019).

Berdasarkan beberapa istilah diatas mengenai pembelajaran matematika tersebut maka pembelajaran matematika merupakan proses mengajarkan konsep, ketrampilan dan strategi dalam matematika untuk membantu peserta didik memahami, memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis serta komunikasi matematika. Tujuannya agar peserta didik dapat mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sarana yang digunakan sebagai alat bantu penyampain materi dalam proses pembelajaran dikelas agar pembelajaran dikelas terlihat menarik dan efektif serta pembelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat perantara penyampaian proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran ini sangat besar

karena adanya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk proses pembelajaran berlangsung dan membantu peserta didik dapat berinteraksi aktif dengan guru karena adanya media pembelajaran tersebut sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif (Siallagan, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menginspirasi peserta didik, menarik perhatian dan meningkatkan ketrampilan serta kemampuan peserta didik. Media ini berperan penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Nabila et al., 2021).

Berdasarkan istilah-istilah diatas mengenai media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam membantu proses pembelajaran pada peserta didik didalam kelas agar lebih memahami materi yang telah diajarkan oleh pendidik.

b. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik untuk membantu menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dipahami serta memudahkan pendidik menjelaskan materi yang diajarkan. Tujuan media pembelajaran yaitu dalam proses pembelajaran bukan hanya melengkapi pembelajaran atau menarik perhatian peserta didik, tetapi juga memfasilitasi dalam proses pembelajaran dikelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Zahranisa et al., 2023).

Selain itu tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik

memahami konsep pembelajaran, menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik belajar didalam kelas semangatnya lebih meningkat dan meningkatkan dengan tepat pengajaran ditingkat sekolah dasar (Herdianti et al., 2024).

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka tujuan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah pendidik dalam pembelajaran ketika dalam penyampaian materi sehingga peserta didik juga memahami konsep pembelajaran ketika diajarkan.

c. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memperjelas materi, meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik pada saat pembelajaran, meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta mendukung pemahaman terhadap materi yang sudah diajarkan. Fungsi media pembelajaran memiliki 6 fungsi yang pertama yaitu memotivasi semangat belajar peserta didik dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih tertarik, kedua yaitu pendidik mengulas kembali materi yang sudah diajarkan supaya peserta didik tersebut tidak akan lupa dengan materi yang telah diajarkan, ketiga yaitu memberikan stimulus pembelajaran untuk peserta didik lebih berpikir kritis dan meningkatkan rasa ingin tahu, keempat yaitu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, kelima yaitu pendidik menanyakan terkait materi yang diajarkan, keenam yaitu pendidik memberikan evaluasi dan penilaian (Fadilah et al., 2023).

Menurut (Sugiantara et al., 2024), terdapat beberapa jenis fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi komunikatif, yaitu mempermudah proses komunikasi pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan informasi
2. Fungsi motivasi, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini diciptakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan semangat belajar peserta didik.
3. Fungsi kebermaknaan, yaitu pada pembelajaran tidak hanya berfokus pada penambah informasi tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan.
4. Fungsi penyamaan persepsi, yaitu dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5. Fungsi individualisme, yaitu dengan adanya media pembelajaran kebutuhan peserta didik menjadi cukup sehingga peserta didik mempunyai minat dan cara belajar yang berbeda.

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu untuk pendidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat termotivasi lebih memperhatikan dalam pembelajaran sehingga dapat memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dikelas.

d. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah alat, bahan dan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi secara jelas dalam proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu yang

memudahkan interaksi Antara pendidik dan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Wulandari et al., 2023). Menurut (Jamaludin et al., 2023), terdapat beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga memotivasi untuk belajar.
2. Media pembelajaran ini peserta didik akan memahami materi yang diajarkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini tidak membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran
4. Media pembelajaran ini peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik saja tetapi peserta didik akan mengamati dan melakukan percobaan dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu mampu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik sehingga peserta didik akan lebih memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran ini memberikan keuntungan bagi pendidik serta peserta didik ketika proses pembelajaran secara langsung.

e. Jenis- jenis media pembelajaran

Menurut (Fadilah et al., 2023), terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media visual, yaitu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui gambar, tanpa ada audio. Contohnya yaitu gambar, foto dan poster.

2. Media audio, yaitu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara. Contohnya yaitu radio dan lagu
3. Media audio visual, yaitu media yang menggabungkan Antara media visual (gambar) dan media audio (suara) sehingga menambah ingatan peserta didik. Contohnya yaitu video, film dan TV.

Menurut (Arief, 2021), terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media auditif, yaitu media yang menggunakan suara. Contohnya radio, recorder dan MP3
2. Media visual, yaitu media yang menggunakan indera penglihatan. Contohnya yaitu gambar, foto atau lukisan
3. Media audio visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar dan memiliki kemampuan yang lebih baik dibanding audio dan visual. Contohnya yaitu video dan film
4. Media proyeksi, yaitu contohnya OHP dan film

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran ada 3 yaitu jenis media audio, media visual dan media audio visual.

3. Media 3 dimensi

Media 3 Dimensi adalah media yang menampilkan informasi secara visual serta memiliki panjang, lebar dan tinggi sehingga bisa dipandang dari segala arah media 3 Dimensi dapat juga diraba. Media 3 Dimensi dapat diartikan sebagai media yang memiliki volume, serta ukuran panjang. Lebar dan tinggi. model media 3 Dimensi ini objek yang nyata jarang ada didalam kelas dalam bentuk

aslinya karena terlalu rumit serta biayaya yang lumayan. Media 3 Dimensi ini untuk membantu memahami peserta didik ketika pembelajaran (Rohima, 2023).

Media 3 Dimensi termasuk dalam klasifikasi media berdasarkan bentuk dan ciri fisik yang memiliki ukuran panjang, lebar, tebal serta dapat dilihat dari segala arah. Dengan media 3 Dimensi ini peserta didik dapat merasakan pengalaman secara langsung memegang media 3 Dimensi melalui pengamatan dengan benda tersebut (Arifudin et al., 2019).

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan media 3 Dimensi yaitu benda yang memiliki ciri-ciri panjang, lebar,tebal serta memiliki volume media ini bisa dilihat dari segala arah dan media 3 Dimensi ini jarang ada didalam kelas pada saat pembelajaran.

4. Media Ular Tangga

a. Pengertian media ular tangga

Media ular tangga adalah adalah sebuah media permainan yang terdiri dari kotak kecil yang saling berhubungan beberapa kotak dilengkapi dengan ular dan tangga serta pion dan dadu. Media ular tangga yaitu sebuah media permainan yang dimainkan secara berkelompok lebih dari 2 peserta didik setiap pemain akan mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu, media ular tangga ini media permainan tradisional yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik media ular tangga ini berfungsi untuk menyampaikan informasi selain itu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton (nurwanti, 2024).

Media ular tangga ini mempunyai ciri-ciri yang berkelok- kelok seperti ular pada papan permainan sehingga memberikan aspek yang menarik, selain itu

permainan dalam ular tangga ini aturannya cukup mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar, seiring berjalannya perkembangan zaman ini penggunaan ular tangga permainan ini dibuat sebagai media pembelajaran yang efektif (R. Dewi et al., 2024).

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan media ular tangga adalah permainan dengan ciri-ciri berkelok- kelok seperti ular pada papan permainan untuk memainkan ular tangga ini sangat mudah sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran anak sekolah dasar.

b. Cara penggunaan media ular tangga

Berikut langkah-langkah penggunaannya media ular tangga sebagai berikut:

1. Persiapan
 - a. Siapkan papan ular tangga, pion serta dadu
 - b. Pemain memilih pion serta menempati dikotak start
 - c. Kartu tantangan, kartu malapetaka dan kartu power up disiapkan dikotak yang telah disediakan
2. Giliran pemain
 - a. Pemain melempar dadu dan bergerak sesuai angka
 - b. Ketika mendarat dikotak kartu tantangan, kartu malapetaka dan kartu power up pemain akan
 - c. mengambil sesuai warna kotak yang ada diularnya tersebut
 - d. Ketika mendarat dikotak ular bisa mundur sesuai arah
 - e. Ketika mendarat dikotak tangga bisa naik sesuai arah
 - f. Ketika mendarat dikotak biasa lanjut maju

3. Kartu materi
 - a. Kartu materi ini berisikan di nomer ular tangga 1-15
 - b. Kartu materi ini ada penjelasan pemateri yang ada di audio tersebut terkait materi perkalian
4. Kartu tantangan
 - a. Ketika mendarat dikartu tantang bisa ambil kartu tantangan
 - b. Kartu tantangan ini berisi soal perkalian dengan menggunakan penjumlahan berulang. Contoh $5 \times 2 = 2+2+2+2+2 = 10$
 - c. Ketika menjawab benar akan mendapatkan 2 point serta mengambil kartu power up jika salah akan menetap dan tidak mendapatkan point
5. Kartu tantangan
 - a. Ketika mendarat dikartu tantangan bisa ambil kartu tantangan
 - b. Kartu tantangan ini berisi soal cerita perkalian.
 - c. Contoh ibu mempunyai 9 keranjang yang berisi buah anggur setiap keranjang ada 5 buah anggur, berapakah jumlah buah anggur yang dimiliki ibu?
 - d. Ketika menjawab benar akan mendaptakan point 5 dan jika salah akan diam ditempat sampai 1x putaran teman bermain dan tidak mendapatkan point
6. Kartu power up
 - a. Ketika mendarat dikartu power up bisa ambil kartu power up
 - b. Kartu ini memberikan efek khusus seperti maju 3 langkah, menghindari ular, serta naik tangga

7. Kartu bonus

- a. Ketika mendarat dikartu bonus ini bisa ambil kartu bonus
- b. Kartu bonus yaitu berisi tentang soal perkalian dan jawabannya kartu ini bisa dilihat dan dipahami oleh peserta didik

8. Kartu kemenangan

- a. Pemain pertama yang mencapai akhir papan dinyatakan sebagai pemenang serta poin yang banyak
- b. Pemain sampai difinish

c. Manfaat media ular tangga

Dengan adanya media ular tangga ini peserta didik dapat belajar matematika dengan interaktif dan menyenangkan dalam media ular tangga ini memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berhitung saat memindahkan pion berdasarkan angka pada dadu tersebut, meningkatkan kesabaran dan disiplin serta meningkatkan kefokuskan dan konsentrasi pada saat permainan.

5. Media permainan

Media permainan merupakan media yang berupa alat, bahan dan sarana yang sudah dirancang untuk mendukung permainan, media permainan ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik berinteraksi sesama teman, meningkatkan pengalaman bermain serta mengasah ketrampilan berpikir. Media permainan adalah kegiatan dimana pemain saling berinteraksi sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar sambil bermain akan meningkatkan semangat peserta didik bahwa anak sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran sambil bermain. Penggunaan media permainan ini akan

memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta memotivasi mereka untuk belajar (Herdianti et al., 2024). Media permainan ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk belajar tetapi juga melatih kemampuan dan kreativitas peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran. Media permainan ini sangat cocok diterapkan disekolah dasar karena media permainan ini membutuhkan suatu kegiatan yang aktif dalam proses pembelajaran secara berlangsung (Rahmadani et al., 2023).

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan media permainan adalah media permainan yang sangat cocok dipakai disekolah dasar karena anak usia sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran sambil bermain serta memahami materi akan mudah ketika adanya media permainan tersebut.

6. **Media audio**

Media Audio adalah sarana penyampaian informasi atau pembelajaran melalui suara, narasi, music atau efek suara untuk membantu pendengar memahami apa yang terdapat dalam audio secara efektif. Media audio adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui indera pendengaran. Pesan yang diungkapkan dalam bentuk simbol-simbol auditif pita suara atau iringan suara (Hidayah et al., 2022). Media audio adalah salah satu jenis bahan ajar non cetak yang mengandung sistem berbasis sinyal audio dan dapat didengarkan oleh peserta didik. Media ini bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai pada pembelajaran tertentu, membuat peserta didik tertarik. Selain itu dengan menggunakan media audio ini dapat mengatasi kekurangan dalam penampilan pendidik saat menyampaikan materi seperti suara yang terlalu pelan, intonasi kurang jelas dan kondisi fisik pendidik lelah saat mengajar (Taufik &

Wardatul jannah, 2024).

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan media audio adalah sebagai sarana penyampaian informasi pembelajaran melalui indera pendengaran tujuannya media audio ini adalah agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran dengan adanya media audio tersebut.

7. Perkalian

a. Pengertian perkalian

Perkalian adalah salah satu operasi matematika dasar yang digunakan untuk menambahkan suatu bilangan dengan dirinya sendiri secara berulang dalam jumlah tertentu. Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama setiap sukunya namun pada peserta didik pada materi perkalian ini masih sering mengalami kesulitan dalam mengerjakannya (Silvia et al., 2023).

b. Sifat-sifat perkalian

1. Sifat komutatif (pertukaran) adalah perkalian 2 bilangan dapat dilakukan untuk menukar posisi bilangan tanpa merubah hasil. Contoh $10 \times 2 = 2 \times 10 = 20$
2. Sifat asosiatif (pengelompokan) adalah bilangan yang tidak mempengaruhi hasil akhir. Contoh $(2 \times 4) \times 3 = 2 \times (4 \times 3) = 24$
3. Sifat distributif adalah salah satu sifat dalam operasi matematika yang menyatakan bahwa suatu operasi dapat distribusikan terhadap operasi lainnya. Dalam perkalian terhadap penjumlahan atau pengurangan.

Contoh dalam penjumlahan

$$ax(b+c)=(axb)+(axc)$$

$$3x(4+5)=(3x4)+(3x5)$$

$$3 \times 9 = 12 + 15$$

$$27 = 27$$

4. Sifat identitas menyatakan bahwa ketika suatu bilangan dikalikan dengan 1, hasil perkaliannya selalu merupakan bilangan itu sendiri.

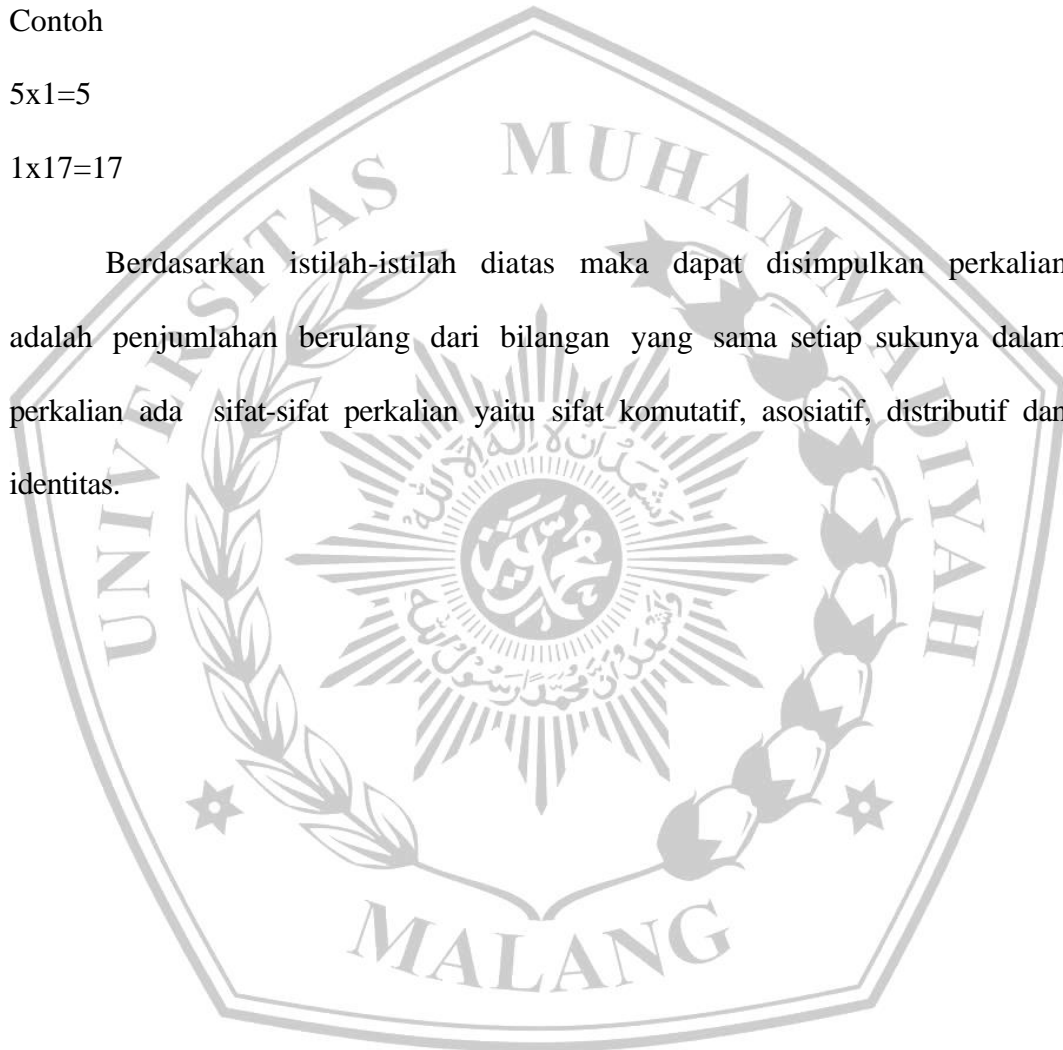
$$a \times 1 = a$$

Contoh

$$5 \times 1 = 5$$

$$1 \times 17 = 17$$

Berdasarkan istilah-istilah diatas maka dapat disimpulkan perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama setiap sukunya dalam perkalian ada sifat-sifat perkalian yaitu sifat komutatif, asosiatif, distributif dan identitas.



B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian dan pengembangan ini telah merujuk dari beberapa peneliti terdahulu. Berikut tabel 2.1 kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul	Hasil penelitian
1.	Akhidah et al., 2023	Pengembangan media ular tangga dengan model realistic mathematics education pada pemahaman konsep Matematika.	Pengembangan media ular tangga dengan memiliki soal pada permainan dan fokus pada materi luas dan keliling bangun datar
2.	Kusumawati et al., 2024	Permainan ular tangga sebagai media lintasan belajar bilangan cacah kelas III Sekolah Dasar	Pengembangan media ular tangga dengan memiliki soal pada permainan dan fokus pada materi penjumlahan dan pengurang jika kesulitan peserta didik menghitung secara susun di papan tulis
3.	Novri Asmara, 2023	Pengembangan media ular tangga menggunakan metode Tanya jawab materi perkalian SDN 11 Sitiung	Pengembangan media ular tangga dengan memiliki soal pada permainan dan menggunakan materi perkalian dan bentuk media ular tangga terbuat dari kayu dan dimodifikasi papan catur

Banyak peneliti yang telah mengembangkan media ular tangga sebagai alat pembelajaran, namun masing-masing penelitian memiliki karakteristik yang berbeda. Berdasarkan tabel 2.1 tentang kajian penelitian yang relevan, persamaan dari setiap peneliti tersebut adalah fokus pada mengembangkan media pembelajaran ular tangga, perbedaan terletak pada peneliti di tabel nomor 1 materi yang digunakan seperti materi luas dan keliling bangun datar sedangkan peneliti menggunakan materi perkalian, peneliti terdahulu meneliti dikelas IV sedangkan peneliti ini meneliti dikelas III, peneliti terdahulu mengembangkan ular tangga dicetak dalam banner sedangkan peneliti mengembangkan ular tangga 3 dimensi berbasis audio.

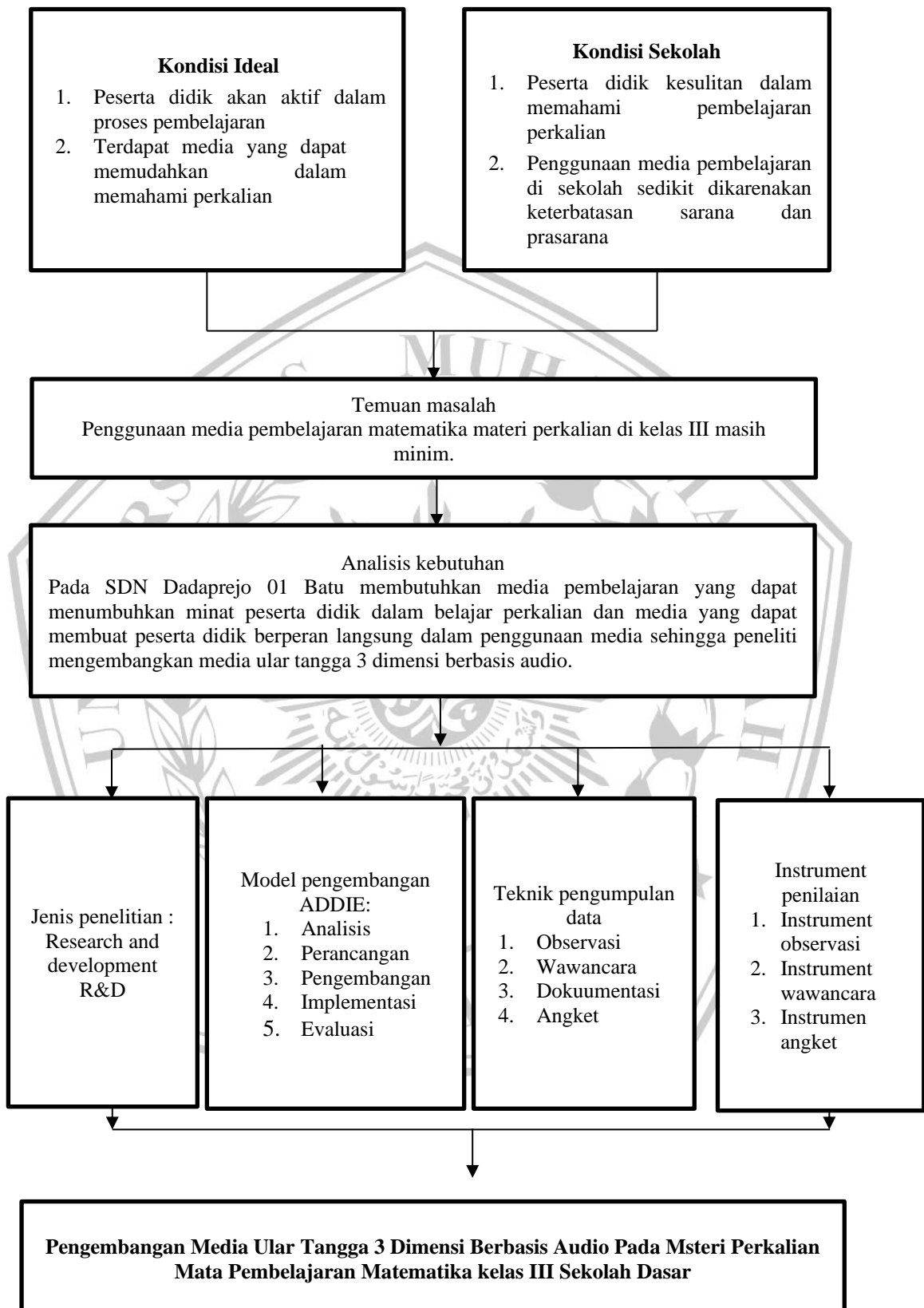
Pada peneliti nomor 2 materi yang digunakan penjumlahan dan pengurangan sedangkan peneliti menggunakan materi perkalian, peneliti terdahulu mengembangkan ular tangga dicetak dalam banner sedangkan peneliti mengembangkan ular tangga 3 dimensi berbasis audio, pion dan dadu dari kertas karton sedangkan peneliti mengembangkan pion yang unik serta dadu yang bisa dipencet, peneliti terdahulu menggunakan soal dari kertas biasa sedangkan peneliti soal kartu dicetak dengan kertas kartu tebal dalam media ular tangga ada kartu power up, kartu tantangan soal cerita, kartu tantangan soal perkalian dengan penjumlahan berulang, kartu bonus.

Pada peneliti nomor 3 materi perkalian, peneliti terdahulu menggunakan bahan papan triplek dan digambar seperti catur menggunakan spidol secara langsung sedangkan peneliti ini ular tangga berbentuk 3 dimensi serta ada box nya untuk menyimpan kartu serta ada audio dalam boxnya.

Setiap penelitian yang relevan ini menjadi Bahan atau acuan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan kajian tersebut diketahui bahwa belum ada penelitian yang mengembangkan media ular tangga 3 dimensi berbasis audio materi perkalian. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan inovasi baru belum, dengan pembaruan yang terletak pada pengembangan media ular tangga 3 dimensi berbasis audio materi perkalian.



C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir