

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.<sup>1</sup> Secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan<sup>2</sup> Oleh karena itu dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, hal. 6

<sup>2</sup> Aprida Pane & Muhammad Darwis Dasopang, *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman: Belajar dan Pembelajaran*, Vol.03 No. 2 Desember 2017 hal 337.

## B. *E-Learning*

*E-learning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Cisso (2001) menjelaskan filosofis *e-learning* adalah *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan secara *online*. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.<sup>3</sup> *E-learning* merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Menurut Dahiya *e-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.<sup>4</sup> Menurut Clark dan Mayer *e-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain:<sup>5</sup>

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
2. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran.
3. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*),

---

<sup>3</sup> Ali Mudlofir, "*Desain Pembelajaran Inovatif*", (Jakarta; Rajawali Pers, 2017), hal 176

<sup>4</sup> Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Yayasan kita menulis:2020) hal.4

<sup>5</sup> Paskalina Widiastuti R & Ria Triayomi, *Jurnal Pendidikan: Analisis Model Pembelajaran pada Kelas E-Learning*, Vol. IX. Issu 1. Januari-April 2021, hal 94.

5. Membangun pemahaman dan ketrampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

*E-learning* menuntut keaktifan peserta didik diman melalui *E-learning* peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab dia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya. Pembelajaran elektronik atau *e-learning* bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait, seperti:

- a. Bagi Siswa

Dengan kegiatan pembelajaran melalui e-learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, dimana siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Disamping itu siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana proses belajar siswa dan guru telah ditentukan waktu dan tempatnya.

- b. Bagi Guru

Dengan adanya kegiatan pembelajaran *e-learning* ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan

wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak, mengontrol kebiasaan belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya model pembelajaran e-learning berbasis web, maka sekolah (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat, (2) pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan, (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, dan (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Sistem yang sederhana memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*-nya. Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang

dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama belajar *online*.

Secara lebih singkatnya, *e-learning* perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Oleh karena itu, *e-learning* perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada apresiasi atau *pre-test*, membangkitkan motivasi, menggunakan Bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh konkret, *problem solving*, tanya jawab, diskusi, *post-test*, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu, merancang *e-learning* perlu melibatkan pihak terkait, antara lain: pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, *programmer*, seniman, dan lain-lain.

Kelebihan *e-learning* antara lain:

- a. Pembelajaran tidak dibatasi tempat dan waktu sehingga kapan saja peserta didik dapat mengakses proses pembelajaran tersebut.
- b. Peserta didik dalam proses pembelajaran ini harus aktif sehingga proses pembelajaran *e-learning* merupakan proses yang *student centred*.
- c. Menghemat biaya pendidikan (infrastruktur, pralatan, buku-buku, perjalanan dinas).

- d. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
- e. Adanya bantuan profesional secara *online*.

Kekurangan *e-learning*:

- a. Butuh usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran.
- b. Harus memperhatikan sisi pedagogik dari suatu materi.
- c. Peserta didik perlu selalu dimotivasi dan diorganisasikan.
- d. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi yang tinggi sering mengalami kegagalan.
- e. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri yang bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.

### **C. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai oleh setiap siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu. Menurut Nana Sudjana hasil belajar dapat dicapai siswa dipengaruhi oleh faktor utama atau faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.<sup>6</sup> Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.<sup>7</sup> Jadi

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Pengajaran* (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2003), hal. 39

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal. 39-40.

hasil belajar merupakan sebuah pencapaian siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran.

Hasil belajar pada umumnya dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Hasil belajar yang mencakup tiga aspek ini memiliki penekanan pada masing-masing aspeknya sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, mencakup kemampuan intelektual, mulai dari kemampuan mengingat sampai dengan kemampuan memecahkan masalah.<sup>8</sup> aspek kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu: Pengetahuan/hafalan/ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian/ penghargaan/evaluasi.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang

---

<sup>8</sup> Nazarudin, Manajemen Pembelajaran: *Implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, hal. 46.

sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

## 2. Aspek Afektif

Kemampuan afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, system nilai dan sikap hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

- a. *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan)
- b. *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”
- c. *Valuing* (menilai atau menghargai)
- d. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan)
- e. *Characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai)

## 3. Aspek Psikomotorik

Kemampuan psikomotor berkaitan dengan keterampilan motori yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otak.<sup>9</sup> Hasil belajar

---

<sup>9</sup> Ibid., hal. 48



psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Aspek psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

#### **D. *E-Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

E-learning merupakan sebuah media pembelajaran elektronik yang bersifat interaktif dan meningkatkan minat belajar siswa.<sup>10</sup> Arham & Dwiningsih (2016) menyatakan bahwa pemberian berbagai media yang interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran baik secara teori maupun praktik.<sup>11</sup>

*E-Learning* memiliki makna bahwa siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk memberikan rangsangan yang dapat menantang siswa untuk merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri informasi dan pengetahuannya berdasarkan hasil yang diperolehnya melalui

---

<sup>10</sup> Ni Wayan Nursarita Prasistayanti, I Wayan Santyasa, & I Wayan Sukra Warpala, *Jurnal Teknologi Pendidikan: Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Pemrograman Pada Siswa SMK*. Vol: 07/02 Desember 2019

<sup>11</sup> Arham, U. U., & Dwiningsih, K. 2016. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Keefektifan multimedia interaktif berbasis blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, Vol 4, No 2 (2016), hal 111.

pengamatannya. Sehingga siswa mampu menemukan prinsip atau hubungan yang sebelumnya tidak diketahuinya melalui pengalaman belajarnya yang telah diatur secara cermat dan seksama oleh guru. Model pembelajaran *E-Learning* dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, hal ini dikarenakan model pembelajaran *e-learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa.<sup>12</sup> Dengan menghadirkan media elektronik dalam proses pembelajaran e-learning dapat memberikan motivasi yang positif kepada siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menerapkan *e-learning* dengan baik maka kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan. Peningkatan kualitas pembelajaran akan berimbas kepada prestasi belajar yang semakin baik dan pada akhirnya menjadikan pendidikan semakin berkualitas.<sup>13</sup>

#### **E. Penelitian Relevan**

Pada bagian ini penulis mengemukakan tentang perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti oleh peneliti dengan peneliti – peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan terhadap kajian yang serupa. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

---

<sup>12</sup> Sobron A.N, dkk, *Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*, Prosiding: Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship VI Tahun 2019, hal 1-5

<sup>13</sup> Doni Septumarsa Ibrahim & Siti Partini Suardiman, *Jurnal Prima Edukasia: Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta*, , Volume 2 - Nomor 1, 2014, hal 66-79

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Maya Rahmatia, Monawati, dan Said Darnius yang berjudul “Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh” pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *e-learning* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik Uji-t pada taraf 5% ( $\alpha=0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media e-learning terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh.<sup>14</sup>
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Aprida Yanti Laoli, Patri Janson Silaban, dan Regina Sipayung yang berjudul “Pengaruh Model *E-Learning* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106144” pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *E-Learning* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa tema “Daerah Tempat Tinggalku” dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model E-Learning berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema “Daerah Tempat Tinggalku” di kelas IV SD Negeri 106144 tahun pembelajaran 2020/2021. Dengan demikian, model pembelajaran

---

<sup>14</sup> Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh*, Volume 2 - Nomor 1 (2017), hal 212-227

ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada tema “Daerah Tempat Tinggalku”.<sup>15</sup>

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Sobron A.N, Bayu, Rani, dan Meidawati yang berjudul “Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan pembelajaran berbasis Daring *Learning* dengan menggunakan aplikasi edmodo terhadap mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data *pre eksperiment* dengan *desain intact grup comperison*. Hasil analisis dengan *mann whitney* memiliki *p value*  $0,000 < 0,05$  yang berarti adanya pengaruh Daring Learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA, sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Daring *Learning* edmodo dengan pembelajaran Konvensional.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Aprida Yanti Laoli, Patri Janson Silaban, Regina Sipayung, *Jurnal Education FKIP UNMA: Pengaruh Model E-Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106144*, Volume 6, No. 2 (2020), hal. 441-448

<sup>16</sup> Ibid hal 23.

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

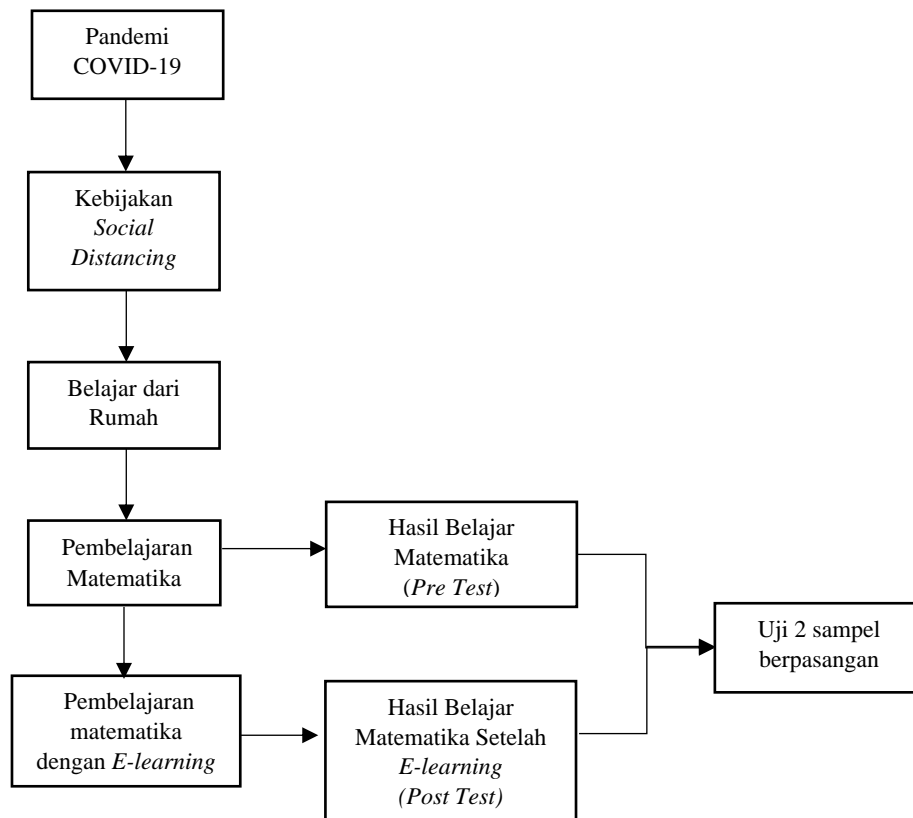
| No | Judul   | Hasil   | Persamaan  | Perbedaan  |
|----|---|---|--|--|
| 1. | Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh pada tahun 2017 oleh Maya Rahmatia, Monawati, dan Said Darnius                                 | Terdapat pengaruh media e-learning terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode yang digunakan metode kuantitatif Uji-t</li> <li>2. Untuk mengetahui pengaruh media e-learning terhadap hasil belajar matematika</li> <li>3. Jenjang sekolah SD/MI</li> </ol> | <p>E. Jenjang kelas yang dijadikan sampel penelitian ini, dimana peneliti mengambil sampel kelas VI</p> <p>F. Lokasi dan waktu penelitian</p>  |
| 2. | Pengaruh Model <i>E-Learning</i> Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106144 pada tahun 2020 oleh Aprida Yanti Laoli, Patri Janson Silaban, dan Regina Sipayung | Model E-Learning berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema “Daerah Tempat Tinggalku” di kelas IV SD Negeri 106144 tahun pembelajaran 2020/2021 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mengetahui pengaruh <i>e-learning</i> terhadap hasil belajar</li> <li>2. Jenjang sekolah SD/MI</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas tentang hasil belajar tema, sedangkan pada penelitian ini membahas hasil belajar matematika</li> <li>2. Menggunakan metode penelitian deskriptif</li> <li>3. Jenjang kelas yang dijadikan sampel</li> <li>4. Lokasi dan waktu penelitian</li> </ol> |
| 3. | Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar pada tahun 2019 oleh Sobron A.N, Bayu, Rani, dan Meidawati  | Adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Daring <i>Learning</i> edmodo dengan pembelajaran Konvensional   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenjang sekolah yang diambil sama-sama SD/MI.</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata Pelajaran yang diteliti</li> <li>2. Metode yang digunakan</li> <li>2. Lokasi dan waktu penelitian</li> </ol>  |

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian pada Tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian adalah terletak pada tujuan yang akan dicapai yaitu mengetahui pengaruh daring e-learning terhadap hasil belajar matematika dimana pada penelitian sebelumnya belum pernah diteliti, subyek dan lokasi penelitian.

#### **F. Kerangka Konseptual**

Pandemi COVID-19 telah merubah kebiasaan aktivitas kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan tatap muka di kelas menjadi *online* (daring). Kondisi seperti ini berpengaruh terhadap kualitas belajar seorang siswa, dimana yang semula hanya bergantung pada penjelasan guru di kelas, kini siswa dituntut untuk belajar mandiri dengan lebih giat. Pembelajaran daring (*e-learning*) memudahkan siswa untuk mengakses berbagai materi pelajaran dari berbagai sumber. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dimana kegiatan pembelajarannya tidak bisa jika hanya membaca materi, melainkan siswa harus berlatih untuk mengerjakan latihan soal serta evaluasi secara mandiri. Pada teori yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *e-learning* dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, dikarenakan model pembelajaran *e-learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan hasil belajar matematika siswa sebelum *e-learning*

(pembelajaran luring) dan sesudah penggunaan pembelajaran daring di MI Miftahul Huda Kabupaten Trenggalek pada siswa kelas VI. Menganalisis perkembangan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya metode pembelajaran daring sehingga dapat dibuat kerangka konseptual seperti pada Gambar 2.1 berikut.



**Gambar 2.1** Kerangka Konseptual