

*****DCD'K
KAJIAN TEORETIK

A. Persepsi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010) persepsi diartikan sebagai tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu. Istilah persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan pengalaman terhadap suatu benda atau kejadian yang diterima dan ditanggapi secara subjektif.

Menurut Kotler (1993) dalam Riyadi (2012) persepsi adalah proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur, dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Persepsi dapat diartikan sebagai suatu proses kategorisasi dan interpretasi yang bersifat selektif. Faktor yang memengaruhi persepsi seseorang adalah karakteristik orang dan faktor situasional.

Pendapat lain dari Gunarsa (2000) menyatakan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi memberikan makna stimulasi inderawi. Stimulasi inderawi mengandung sensasi sehingga jelaslah bahwa sensasi adalah bagian dari persepsi. Meskipun demikian, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori.

Proses persepsi meliputi penginderaan (sensasi) melalui alat-alat indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan sentuhan), atensi, dan interpretasi. Sensasi merupakan hasil kerja alat-alat indera yang merujuk pada pesan yang dikirimkan ke otak lewat alat-alat indera tersebut.

Lebih lanjut, persepsi dapat didefinisikan sebagai tindak lanjut dari sensasi. Tidak ada persepsi tanpa sensasi karena pada dasarnya persepsi adalah pemberian makna pada stimulus yang ditangkap oleh alat-alat indera. Persepsi sangat bergantung pada faktor personal dan situasional. Persepsi membantu manusia untuk bertindak dan memahami lingkungannya karena persepsi merupakan proses akhir dalam suatu rangkaian peristiwa yang saling terkait (Hude, 2006).

Menurut Sunaryo (2013) persepsi terdiri atas dua macam, yaitu:

1. Persepsi eksternal (*external perception*), yakni persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang datang dari luar individu.
2. Persepsi internal/diri (*internal/self perception*), yakni persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang berasal dari dalam individu. Dalam hal ini yang menjadi objek adalah diri sendiri.

Mulyana (2007) mendefinisikan persepsi sebagai proses internal yang memungkinkan seseorang memilih, mengorganisasikan, dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan seseorang dan proses tersebut mempengaruhi perilaku seseorang.

Menurut Mulyana, pada dasarnya persepsi manusia terbagi atas persepsi terhadap objek lingkungan fisik dan persepsi terhadap manusia atau persepsi sosial.

Persepsi terhadap objek lingkungan fisik pada seseorang dapat mengalami kekeliruan karena terkadang indera seseorang menipu diri orang tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh kondisi yang memengaruhi pandangan seseorang seperti keadaan cuaca; latar belakang pengalaman yang berbeda antara seseorang dengan orang lain; budaya yang berbeda; suasana psikologis yang berbeda.

Persepsi terhadap manusia atau persepsi sosial adalah proses menangkap arti objek-objek sosial dan kejadian yang dialami seseorang di dalam lingkungan orang tersebut. Persepsi sosial dikatakan lebih sulit dan kompleks karena manusia bersikap dinamis, dapat berubah-ubah dari waktu ke waktu dan lebih cepat daripada persepsi terhadap objek; persepsi sosial tidak hanya menanggapi sifat-sifat yang tampak dari luar, tetapi juga sifat-sifat ataupun alasan-alasan internalnya; persepsi sosial bersifat interaktif karena pada saat seseorang mempersepsikan orang lain maka orang lain tersebut tidak diam saja melainkan turut mempersepsikan orang tersebut.

Menurut Sunaryo (2013) dengan adanya persepsi, individu dapat menyadari dan memahami keadaan lingkungan sekitar mereka, serta dapat menyadari dan memahami keadaan diri yang bersangkutan (*self perception*). Persepsi terjadi melalui proses yang didahului dengan penginderaan. Pertama, stimulus diterima oleh reseptor kemudian diteruskan ke otak atau pusat saraf

yang diorganisasikan dan diinterpretasikan sebagai proses psikologis. Akhirnya, individu menyadari tentang apa yang dilihat dan didengar.

Beberapa syarat terjadinya persepsi, yaitu adanya objek yang dipersepsi; alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf sebagai syarat fisiologis; perhatian sebagai syarat psikologis. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi dapat juga datang dari individu yang bersangkutan dan langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun, sebagian besar stimulus datang dari luar individu.

2. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Selain itu, harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran.

3. Perhatian

Untuk menyadari atau mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian. Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek. Perhatian merupakan langkah pertama sebagai persiapan dalam rangka mengadakan persepsi.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian persepsi adalah pandangan seseorang terhadap sesuatu kejadian yang menyebabkan tanggapan atau respon tertentu melalui proses internal yang memungkinkan seseorang menyeleksi, mengatur, dan interpretasikan rangsangan/stimulus dan masukan-masukan informasi dari lingkungan sekitar yang mempengaruhi perilaku orang tersebut.

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Miarso (dalam Suryani, 2018) pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Pendapat ini dipertegas oleh Sanaky (2013) bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Dengan kata lain, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning proses*).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki (2013), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun

tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu masalah makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut harus ada secara stimulan. Namun, pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa. Oleh karena bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia, maka guru perlu menyadari bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stimulatif, kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/saintifik (Mahsun, 2014).

Dalam kurikulum 2013, bahasa Indonesia tidak hanya difungsikan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir. Bahasa adalah sarana untuk mengekspresikan gagasan dan sebuah yang utuh biasanya direalisasikan dalam bentuk teks. Teks dimaknai sebagai ujaran atau tulisan yang bermakna, yang memuat gagasan utuh. Dengan asumsi tersebut, fungsi pembelajaran bahasa adalah mengembangkan kemampuan memahami dan menciptakan teks karena komunikasi terjadi dalam teks atau pada tataran teks. Pembelajaran berbasis teks inilah yang digunakan sebagai dasar pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia ranah pengetahuan dan keterampilan dalam Kurikulum 2013 (Priyatni, 2019).

Lebih lanjut dikatakan, kemampuan memahami dan menciptakan teks ini dilandasi oleh fakta bahwa kita hidup di dunia kata-kata. Ketika kita menyimak dan membaca, itu artinya kita menginterpretasikan makna yang ada dalam teks. Ketika kata-kata itu dirangkai menjadi satu kesatuan untuk mengomunikasikan makna tertentu dan ketika kita berbicara atau menulis untuk mengomunikasikan pesan tertentu, itu artinya kita telah menciptakan teks.

Menciptakan atau menyusun teks untuk tujuan tertentu berarti kita melakukan pemilihan bentuk dan struktur teks yang akan kita gunakan agar pesan tersampaikan secara tepat. Pemilihan bentuk dan struktur teks oleh penutur untuk mencapai suatu tujuan dalam suatu kegiatan sosial komunikatif ditentukan oleh konteks situasi yang dihadapi. Konteks

situasi merupakan kesatuan dari beberapa unsur yang tidak dapat terpisahkan dan saling memengaruhi satu sama lain, yaitu apa yang sedang dibicarakan, siapa yang terlibat dalam pembicaraan tersebut (sifat dan peran masing-masing, serta sifat hubungan antara satu dengan lainnya), saluran yang digunakan (tertulis, lisan, atau kombinasi keduanya), serta tujuan sosialnya (persuasif, ekspositori, deduktif, dan sebagainya).

Dengan demikian, fungsi pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan memahami dan menciptakan teks karena komunikasi terjadi dalam teks atau pada tataran teks. Dalam kaitannya dengan memahami dan memproduksi gagasan, perasaan, pesan, informasi, data, dan pengetahuan untuk berbagai keperluan tersebut, kegiatan berpikir mempunyai peranan sangat penting. Bahkan berpikir merupakan aktivitas sentral yang memungkinkan siswa dapat memahami dan memproduksi gagasan dengan baik. Oleh karena itu, guru harus menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses berpikir secara optimal.

Proses berpikir optimal seharusnya melekat dan terus-menerus terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Ketika guru menyajikan sebuah teks, teks tersebut akan dipahami dengan baik apabila siswa mampu dan mau berpikir (logis, kritis, kreatif). Selanjutnya, siswa akan dapat memproduksi gagasan yang baru berdasarkan contoh gagasan-gagasan yang ditemukan dalam teks tersebut apabila siswa mampu dan

mau berpikir dengan baik. Dengan demikian, kegiatan berbahasa dan berpikir merupakan inti/fokus dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Fokus pengembangan kemampuan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah kompetensi literasi. Kemampuan menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan dalam dunia nyata dengan menggunakan teks sebagai alat utamanya disebut kompetensi literasi (Puskur, 2007). Literasi merupakan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, menulis, membaca, dan berpikir kritis.

Alwasilah (2008) menyatakan bahwa istilah literasi kritis adalah keterampilan kritis dan analitis yang diperlukan untuk memahami dan menginterpretasikan teks-teks ujaran maupun tulis, yang digunakan untuk memecahkan permasalahan kehidupan di masyarakat baik akademis maupun sosial. Jadi, hakikat literasi adalah kemampuan bernalar secara kritis untuk memahami dan menginterpretasikan teks baik lisan maupun tulis yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan.

Arah pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada kompetensi literasi. Sejalan dengan itu, aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam: 1) berkomunikasi secara efektif, 2) melakukan inkuiri, 3) berbagi informasi, 4) mengekspresikan ide dan 5) memecahkan berbagai persoalan kehidupan secara lebih bermakna. Seseorang yang memiliki kompetensi literasi berarti ia dapat memberdayakan informasi secara

efektif sebagai seorang pembaca, penulis, pendengar, pembicara dalam skala luas dan untuk berbagai tujuan.

Materi pokok mata pelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada penguasaan beragam jenis teks. Jenis teks dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar, yaitu teks sastra dan teks faktual/informatif. Pembelajaran berbasis teks mendorong siswa untuk terbiasa membaca. Pada Kompetensi Dasar ranah kognitif, siswa dituntut untuk memahami tiap jenis teks terpilih kemudian mendekonstruksi struktur isi dan fitur bahasanya. Untuk memperkuat pemahaman, siswa diminta menemukan teks sejenis struktur isi dan fitur bahasanya. Setelah mengenali struktur teks, peserta didik diajak membedakan beragam jenis teks yang memiliki kemiripan struktur isi dan fitur bahasanya. Berikutnya, kegiatan dilanjutkan dengan menilai kelebihan dan kekurangan teks. Pembelajaran berbasis teks juga mendorong siswa untuk memproduksi teks, menelaah, dan menyuntingnya, merevisi, dan membuat rekonstruksi teks secara utuh dan bermakna.

C. Mobile Assisted Language Learning (MALL)

Pembelajaran berbasis *Mobile Learning (M-Learning)* adalah generasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Traxler (2007) (dalam Munir, 2017), *M-Learning* didefinisikan

sebagai pembelajaran yang disampaikan (atau didukung) teknologi *mobile* yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja selama pembelajar membawa perangkat *mobile* mereka.

Pendapat lain menyatakan bahwa *M-Learning* adalah pembelajaran apapun yang terjadi ketika pembelajar tidak di lokasi yang tetap dan telah ditentukan atau belajar yang terjadi ketika pembelajar mengambil keuntungan dari kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi *mobile* ((O'Malley et al, 2003 dalam Munir, 2017). Dengan kata lain, *M-Learning* adalah pembelajaran personal yang dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan keuntungan fungsionalitas yang disediakan oleh perangkat *mobile* yang salah satu alat bantuannya adalah *smartphone*.

Teknologi *mobile* tersebut memiliki karakteristik dalam hal portabilitas, konektivitas, interaksi sosial, sensitivitas konteks, dan individualitas. Perangkat *mobile* yang pertama kali digunakan dalam proses pembelajaran adalah *iPod Touch*, yang dapat mengerjakan sejumlah tugas sehingga dapat digunakan untuk mencapai banyak tujuan pendidikan. Pada *iPod Touch* beberapa aplikasi digunakan dalam aktivitas pembelajaran, seperti *YouTube* untuk menonton video dan *safari* untuk menjelajah internet. Penggunaan beberapa aplikasi ini merupakan hal yang baru bagi pengajar dan murid yang sebelumnya harus menggunakan PC untuk melakukan aktivitas tersebut (Munir, 2017).

M-learning memiliki banyak keuntungan, antara lain lebih ditekankan pada pembelajaran kolaboratif, meningkatkan mobilitas,

menghemat waktu, ramah lingkungan, interaktif, dan murah karena menggunakan teknologi terkini. Salah satu jenis pembelajaran *M-Learning* yang berkembang saat ini adalah *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*. *MALL* berhubungan dengan penggunaan teknologi *mobile* dalam proses pembelajaran semua bahasa.

Mobile Assisted Language Learning (MALL) adalah pembelajaran bahasa yang dibantu atau ditingkatkan melalui penggunaan perangkat seluler genggam atau *smartphone* seluler. *MALL* telah berkembang untuk mendukung pembelajaran bahasa siswa seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi *smartphone*. Dengan *MALL*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran bahasa dan berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya mereka kapan saja, di mana saja. *MALL* memiliki beberapa keuntungan, antara lain kemampuan multimedia, akses internet, jaringan sosial, dan umpan balik yang cepat.

Keunggulan *MALL* dengan alat bantu *smartphone* dibandingkan dengan laptop dan perangkat lainya dalam proses mendukung belajar adalah aspek mobilitas (Sharples, et al., 2009). Faktor bisa di mana saja dan kapan saja memungkinkan *smartphone* mendukung proses belajar siswa. Seiring dengan konsep mobilitas adalah konsep *ubiquitty*, maka kemungkinan untuk belajar bagi siswa di mana dan kapan saja bisa direalisasikan dengan *smartphone*. Pembelajaran berbantu *MALL* dengan memanfaatkan prasarana teknologi digital *smartphone* merupakan salah satu alternatif yang dipandang dapat mengatasi persoalan pembelajaran.

Dengan demikian, *MALL* menekankan mobilitas. *MALL* sebagai sebuah *platform* belajar memiliki beberapa prasyarat berupa akses ke internet, unsur *ubiquity* dan sifat kontekstual (Sharples, et al., 2009). Integrasi *smartphone* dan internet dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan banyak investasi untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan (Johnson, et al., 2011).

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu *MALL*

MALL sebagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan terutama ditujukan untuk memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui berbagai media dan alat bantu pembelajaran termasuk *MALL*. Dalam *MALL*, perangkat seperti *smartphone*, *iPad*, *iPod*, dan *tablet* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa (Gangaiamaran & Pasupathi, 2017) dan dengan fungsi dan fitur yang semakin berkembang, perangkat tersebut berperan penting dalam peningkatan kemampuan berbahasa seseorang (Shanmugapriya & Tamilarasi, 2013).

MALL dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan mendengar, berbicara, membaca, menulis, tata bahasa dan pembelajaran sastra. Dalam hal ini, guru dapat memberikan layanan pada siswa tanpa tersekat batas ruang dan waktu. Demikian pula siswa dapat

memperoleh berbagai informasi kebahasaan maupun kesastraan secara lebih luas dari berbagai sumber.

Dengan *MALL* guru dan siswa dapat mengakses segala macam bahan ajar yang diperlukan. Berbagai bentuk bahan ajar bisa didapatkan melalui *smartphone*. Materi yang berbentuk teks, teks dan gambar, teks dan video dll. Misalnya, bahan ajar untuk pembelajaran membaca, kita bisa memilih bahan yang berupa teks, gambar, grafik, diagram sesuai dengan perkembangan dan relevansi kehidupan sehari-hari. Bahan untuk pembelajaran keterampilan menulis kita bisa mengakses contoh-contoh surat niaga, surat resmi, surat pribadi, dan surat-surat lainnya, contoh-contoh karangan, karya sastra dll dapat dengan mudah kita dapatkan. Video-video *youtube* juga dapat pilih sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia. Misalnya, untuk pembelajaran membaca dan berbicara video pembacaan karya sastra oleh sastrawan, membaca berita, pentas drama, bentuk diskusi, membaca berita dll.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang persepsi dan implementasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* belum ditemukan. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya adalah jurnal penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris Faisal (Universitas Negeri Jakarta, 2019) berjudul “Persepsi Siswa dan Guru

terhadap Pengembangan Multimedia Berbasis Aplikasi *Android*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi pada materi puisi memperoleh rata-rata skor sebesar 3,82 dengan kategori layak. Adapun hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor sebesar 4,23 dengan kategori sangat layak. Simpulan, penggunaan multimedia berbasis aplikasi android layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran puisi.

Penelitian lain dilakukan oleh Anton tentang "Kesiapan dan Implementasi Pemanfaatan Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus di 15 SMP Negeri di Kabupaten Banyumas)" (2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam menghadapi era revolusi industry 4.0 berdasarkan skala penilaian ELR yang digunakan dalam kategori siap melaksanakan, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan, ini dapat dilihat dari skor ELR sebagai berikut: kesiapan siswa 4,0, kesiapan guru 4,19, infrastruktur 4,09, kesiapan manajemen 4,22, budaya sekolah 4,15, dan budaya tatap muka 3,97. Implementasi teknologi 4.0 di 15 SMP Negeri Kabupaten Banyumas dari faktor guru mencapai rata-rata 62,22%, dari faktor siswa rata-rata 63,6%, dan dari faktor sekolah 61,87%. Berarti teknologi 4.0 sudah diimplementasikan, tetapi membutuhkan peningkatan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat dicermati adanya perbedaan pokok dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian Faisal (2019) tentang persepsi siswa dan guru terhadap pengembangan multimedia

berbasis aplikasi *android* khususnya pada materi puisi. Sedangkan penelitian Anton (2020) terkait dengan kesiapan dan implementasi pemanfaatan teknologi di era revolusi industri 4.0. Adapun penelitian ini menitikberatkan persepsi dan implementasi pembelajaran bahasa Indonesia berbantu *MALL*.

F. Kerangka Berpikir

Persepsi guru bahasa Indonesia SMP terhadap pembelajaran dengan *MALL* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi guru dalam memutuskan apakah pembelajaran di kelas akan memanfaatkan alat bantu *MALL* atau tidak. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan *MALL* menjadi salah satu alternatif model pembelajaran terkait tuntutan pendidikan di era teknologi digital *mobile* saat ini. Jika persepsi guru terhadap pembelajaran berbantu *MALL* kurang baik maka proses pembelajaran dengan cara tersebut tidak dapat berjalan dengan baik. Sebaliknya, jika persepsi guru terhadap pembelajaran berbantu *MALL* baik maka proses pembelajaran dengan cara tersebut dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.

Bagan 2.1: Kerangka Berpikir

