

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari media pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan informasi. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Bahwasannya media itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar Rahardjo dalam Prastowo (2019 : 95).

Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam Prastowo (2019 : 96) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambahkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Makna umum dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga

merupakan komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran Falahudin (2014 : 108).

Berdasarkan pengertian beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pada siswa. Media pembelajaran selayaknya berwujud benda yang dapat mendekatkan siswa kepada objek yang jauh.

Media papan pintar dapat mengemas berbagai mata pelajaran dalam satu media. Dalam papan pintar terdapat muatan IPS, Bahasa Indonesia, dan PKn. Papan pintar mampu menghadirkan objek yang jauh menjadi lebih dekat dengan siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah memudahkan guru dalam menyampaikan informasi serta mempermudah siswa dalam menyerap informasi yang diberikan guru. Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2011 : 25) yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Melalui media pembelajaran, diharapkan dapat menyampaikan pesan dan informasi secara nyata dan jelas tergambar dalam sebuah media.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Perhatian anak akan berfokus pada hal-hal yang menurutnya menarik. Media

pembelajaran dapat mengarahkan perhatian anak, karena di dalam media pembelajaran terdapat hal-hal yang sebelumnya belum diketahui siswa.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Manfaat media dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada materi yang disampaikan, serta mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena media papan pintar dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (2011 : 75) yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan tugas dan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama. Media yang digunakan seharusnya adalah media yang mudah diperoleh dan mudah dibuat sendiri oleh guru, serta praktis mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggunakan.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu

Kriteria dalam pemilihan media papan pintar antara lain : sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, mampu mendukung materi pembelajaran, praktis digunakan dalam berbagai mata pelajaran serta bertahan lama sehingga dapat digunakan berulang kali.

2. Media Pembelajaran Papan Pintar

Media pembelajaran papan pintar adalah media pembelajaran yang digunakan secara berkelompok. Penggunaan media ini dengan cara mengombinasikan bersama dengan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis ATONG. Cara bermain media pembelajaran Papan Pintar, yaitu **Presentasi Kelas** : Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari. Siswa mengamati (A=Amati) dan menanyakan (T=Tanya) hal yang tidak diketahui. **Tim** : Guru membentuk siswa berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang sebagai kelompok asal. **Game** : Setiap siswa mengerjakan pertanyaan sebagai penentu posisinya dalam meja tournament. Siswa mengolah (O=Olah) pertanyaan, dan memberikan penalaran (N=Nalar) jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pertama dalam satu kelompok akan duduk di meja turnamen 1, sedangkan siswa yang memiliki nilai tertinggi kedua akan duduk di meja turnamen 2, dan seterusnya. **Tournament** : Guru menyiapkan 5 meja, masing-masing anggota kelompok asal duduk pada meja yang berbeda sesuai dengan perolehan nilai saat *game* berlangsung. Guru memberikan media papan

pintar pada setiap meja. Guru meletakkan kartu pertanyaan, kartu jawaban, lembar gambar dan lembar tugas. Tiga siswa dari tiga kelompok berbeda bermain terlebih dahulu (kelompok A, B, dan C). Satu siswa mengambil kartu pertanyaan sebagai pembaca pertanyaan (kelompok A). Satu siswa di samping kiri menjawab pertanyaan (kelompok B). Sedangkan satu orang siswa di samping kirinya lagi sebagai pembaca kartu jawaban (kelompok C). Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan, maka kartu pertanyaan dan jawaban diberikan pada siswa tersebut, kemudian diletakan pada kotak kecil kelompoknya dan menjadi nilai untuk kelompoknya. Apabila tidak dapat menjawab pertanyaan, maka kartu diletakan kembali pada tumpukan kartu yang belum terbuka. Setelah kelompok (A, B, C) bermain, lalu kelompok (B, C, D). Kelompok B sebagai pembaca pertanyaan, kelompok C sebagai penjawab, dan kelompok D sebagai pembaca jawaban. Permainan berlangsung bergiliran seterusnya hingga kartu habis. Setelah kartu habis, setiap siswa mengambil satu lembar gambar dan lembar tugas. Siswa duduk kembali sesuai dengan kelompok asal, mengamati (A=Amati) gambar dan menggagas (G=Gagas) jawaban atas pertanyaan yang tertera dengan berdiskusi kelompok. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Guru memberikan penilaian pada hasil presentasi kelompok. Siswa menghitung jumlah skor yang dapat dijawab anggotanya dan skor hasil presentasi. **Rekognisi Tim** : Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat jumlah skor tertinggi. Siswa menerima penghargaan dari guru.

Inovasi media papan pintar dalam penelitian ini adalah papan pintar dapat digunakan pada muatan tematik yang terdiri dari beberapa mata pelajaran. Media papan pintar digunakan bersamaan dengan mengombinasikan model pembelajaran *Cooperative tipe Team Games Tournament* (TGT) berbasis ATONG.

3. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari tiga sampai empat orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen Rusman (2010:202). Dalam pembelajaran kooperatif siswa diberi kebebasan dalam bekerja sama dengan kelompoknya secara bertanggung jawab.

Model *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar Solihatini (2011:5). Model *cooperative learning* dapat mendorong siswa dalam meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

Menurut Nurulhayati dalam (Rusman, 2010 : 203) Pembelajaran *cooperative* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar, yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini, siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas maka disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran *cooperative*, yakni : (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok Rusman (2010: 204).

Pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini yaitu siswa saling bekerjasama dengan siswa lain dalam satu kelompok. Setelah diarahkan mengenai aturan main, siswa saling bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru.

b. Tujuan Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa

perilaku sosial. Tujuan utama dari penerapan model belajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan startegi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2011 : 21) tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* yaitu :

- 1) Penghargaan kelompok. *Cooperative learning* menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor yang telah ditentukan.
- 2) Pertanggungjawaban individu. Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajara individu dari semua anggota kelompok.
- 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. *Cooperative learning* menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring, setiap siswa yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhsil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik berupa adanya kerjasama di antara siswa. karakteristik pembelajaran kooperatif ini dijadikan sebagai penunjang dalam pengembangan media pembelajaran papan pintar, karena pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kerjasama antarsiswa.

4. Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompoknya untuk melakukan *games* akademik dan bersaing memperoleh skor tertinggi. Slavin (2015:166) terdapat beberapa komponen utama di dalam pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu :

a. Presentasi di Kelas

Materi dalam model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pertama siswa diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Dengan cara ini, siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi di kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan *game* akademik.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnik. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *game* dengan baik. Tim adalah fitur paling penting dalam TGT.

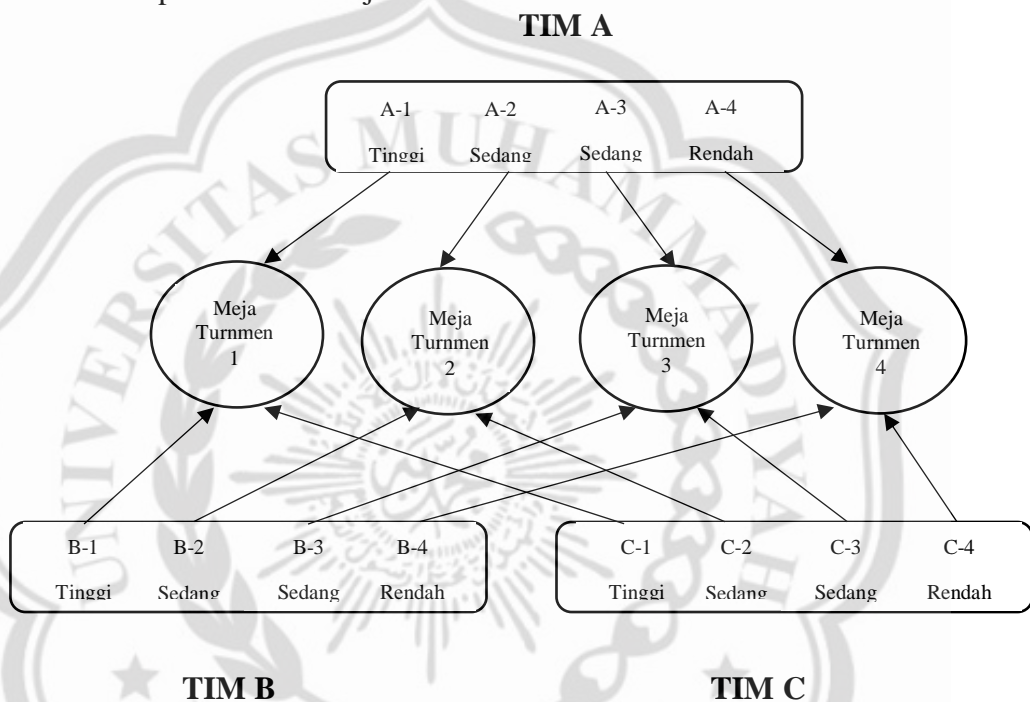
c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang isinya sesuai dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas meja dan melaksanakan kerja tim. *Game* dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili dari tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu nomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu. Sebuah aturan

tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, dilakukan setelah guru memberikan presentasi di kelas dan siswa telah melaksanakan kerja kelompok pada lembar kerja.



Gambar 2.1 Skema Penempatan Siswa ke dalam Meja Turnamen

Slavin (2015:168)

Setelah turnamen pertama, siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5): skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan skor paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah di tempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

e. Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria

yang telah disepakati bersama. Terdapat 3 tingkatan penghargaan berdasarkan pada skor rata-rata tim, yaitu :

Tabel 2.1 : Penghargaan berdasarkan Skor Rata-rata Tim

Kriteria (Rata-Rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Slavin (2015:175)

Dalam penelitian ini, akan dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) melalui beberapa tahap, yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Presentasi di kelas merupakan tahapan guru menjelaskan materi serta memberikan aturan permainan dalam TGT. Tim dalam penelitian ini terdiri dari empat sampai lima siswa. *Game* tahapan dimana siswa menjawab pertanyaan yang telah disediakan guru. Turnamen dilaksanakan apabila telah dilaksanakannya *game*, siswa akan bertukar meja sesuai dengan kinerja pada setiap *game* yang telah dilaksanakan. Rekognisi tim yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok yang memiliki prestasi tertinggi.

5. Model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG

Pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah. Dalam pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis ATONG memuat pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan pendekatan ilmiah sesuai dengan kurikulum 2013 tersebut. Proses pembelajaran memuat tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran tersebut meliputi :

mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Muslim, dkk (2016:3)

Berbasis ATONG dimaksudkan sesuai dengan pesan kurikulum 2013, di samping pembelajaran dipolakan dengan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, juga ditambah siswa dibawa pada suasana A (=Amati) terhadap informasi awal yang diberikan, T (=Tanya) pada setiap permasalahan yang muncul, O (=Olah) dari jawaban suatu pertanyaan, N (=Nalar) untuk dapat diteruskan hingga G (=Gagas) suatu ide atau inovasi baru Muslim, dkk (2016:3).

Dalam penelitian ini model *cooperative* tipe TGT dikombinasikan dengan ATONG. Langkah-langkah *cooperative* tipe TGT disisipi oleh ATONG, antara lain dalam presentasi kelas memuat A (=Amati), dan T (=Tanya), langkah *game* memuat O (=Olah) dan N (=Nalar), dan langkah turnamen memuat A (=Amati), N (=Nalar), dan G (=Gagas).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Octavia Ningsih, H. Sumardi, Yusuf Suryana. (2017) berjudul Implikasi Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada pelajaran IPS. Dalam penelitian tersebut terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah treatment. Adapun hasil uji statistik non parametrik Mann Withney nilai signifikansi pada asymp sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat

pengaruh setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada materi yang digunakan. Dalam penelitian di atas, peneliti akan mengimplementasikan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) di sekolah dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aji Heru Muslim dan Supriatna (2016) berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG bagi Siswa Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator, dengan skor rata-rata 93,33 untuk silabus, 95,23 untuk RPP, 100 untuk LKS, dan 97,62 untuk media pembelajaran.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG bagi siswa sekolah dasar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pemilihan materi yang akan digunakan. Melalui penelitian tersebut, peneliti dapat mengembangkan model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG bagi siswa sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Galih Dani Septiyan Rahayu dan Febby Fajar Nugraha (2018) berjudul *Effect Of Cooperative Learning Model Type*

Team Game Tournament (TGT) On Cross-Cultural Skills In Learning Science Social Knowledge In Primary School, menunjukkan hasil penelitian ini adalah model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan lintas budaya siswa sekolah dasar Talaga Kulon I. Hal ini terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest serta uji statistik yang menunjukkan peningkatan terutama pada indikator.

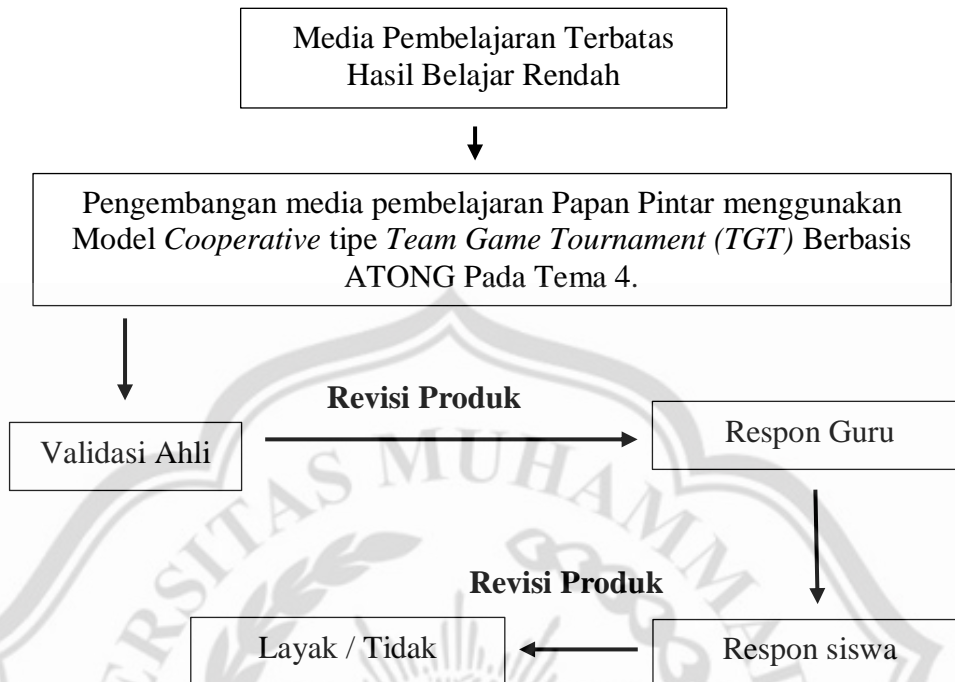
Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tounament (TGT)*. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada materi dan sekolah yang digunakan. Dalam penelitian di atas, peneliti akan mengimplementasikan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tounament (TGT)* di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian di atas, penggunaan model *Cooperative Tipe TGT Berbasis ATONG* bagi siswa mampu mempengaruhi pembelajaran menjadi lebih baik, karena siswa diberikan model pembelajaran yang menarik dan baru diterimanya. Untuk memberikan kesempatan siswa agar aktif bekerja sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, maka peneliti akan meneliti jika model tersebut dipadukan dengan media pembelajaran papan pintar. Sehingga peneliti akan mengembangkan Papan Pintar menggunakan model *Cooperative Tipe TGT Berbasis ATONG*.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam menerima materi. Penggunaan media pembelajaran dapat melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat menunjang keaktifan siswa, siswa tidak hanya sebagai pendengar penjelasan dari guru, namun juga dapat berperan langsung dalam mengamati dan melakukan sesuatu.

Pengembangan media pembelajaran Papan Pintar berawal dari permasalahan yang ada di Sekolah Dasar yaitu keterbatasan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, kemudian dilakukan pengembangan media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4. Pengembangan dibantu oleh beberapa validator di bidangnya masing-masing. Validasi media pembelajaran dilakukan dalam beberapa kali agar media yang dihasilkan lebih baik. Media pembelajaran yang telah divalidasi dapat menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran lalu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan di sekolah dasar dengan memperhatikan respon guru dan respon siswa. Respon yang diberikan guru dan siswa pada media selanjutnya dilakukan revisi produk agar menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir