

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penggunaan Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) dalam pembelajaran memiliki peran yang penting dan dapat menjadi salah satu solusi dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengkaji lebih dalam lagi mengenai pembelajaran menggunakan metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) dan mengkaji beberapa penelitaian terdahulu yang relevan untuk mengetahui penelitian yang penulis akan lakukan dengan penelitian yang terdahulu, permasalahan yang dikaji sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul "*Project-Based Learning and OLSI (Own it, Learn it, Share it) Model In The Arabic Language Learning Media Course*" yang ditulis oleh Ahmad Marzuqi, Ninuk Lustyantie dkk (2021). Dalam peneliataiannya menggunakan dua meteode tersebut untuk pembelajaran Bahasa Arab dalam dunia perkuliahan, hasil dari penggunaan metode ini mahasiswa mampu merancang materi pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan agar dapat mendorong pembelajaran yang mandiri dan dapat menumbuhnakan motivasi serta tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab yang di inginkan (Marzuq et al., 2021).

Ada beberapa perbedaan serta persamaan dengan penelitian yang penulis laksanakan. Perbedaannya yaitu mata pelajaran yang akan diteliti penulis adalah mata pelajaran Akidah Akhlak, kemudian tingkatan yang digunakan sebagai subjek penelitian berbeda, serta tempat dan waktu penelitian yang berbeda. Untuk persamaannya yaitu metode pembelajaran yang digunakan.

2. Penelitian dengan judul “Efektivitas Metode OLSI (*Own It, Learn It, Share It*) Dalam Pembelajaran Biologi”, ditulis oleh I Putu Agung Arimbawa (2023). Penelitian tersebut memiliki tujuan meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Metode ini merupakan metode pembelajaran menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu siswa SMA N 1 Petang kelas XI MIPA 4 yang berjumlah 33 orang. Data yang dikumpulkan melalui angket motivasi dan prestasi belajar siswa dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan(Arimbawa, 2023).

★ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis teliti yaitu mata pelajaran yang diteliti serta metode pengumpulan hasil dalam penelitian tersebut yaitu Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan metode yang akan peneliti gunakan dalam penelitian yaitu dengan Metode Penelitian Kualitatif. Kemudian perbedaan lainnya yaitu tempat dan waktu penelitian. Sedangkan persamaannya yaitu metode pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat.

3. Penelitian berjudul “Evaluasi Pemanfaatan Model Pembelajaran *Own It, Learn It, Share It* dalam Pembelajaran oleh Guru PAUD di Desa Cisaat, Subang Jawa Barat” ditulis oleh Uwes Anis Chaeruman, Hirman Wargahadibrata dkk, dalam penelitiannya menjelaskan Lee dan Hannafin (2016) mengembangkan model pembelajaran kontemporer bernama *Own It, Learn It, and Share It*. Teori pembelajaran konstruksionisme dan konstruktivisme didasarkan pada teori kemandirian diri (Ryan & Deci, 2005). Model ini sesuai untuk menumbuhkan kemandirian siswa, yang merupakan syarat program belajar bebas. Hasil penilaian tentang pengelolaan proses pembelajaran dan produk menunjukkan bahwa guru berhasil menerapkan pembelajaran dengan metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) (Uwes Anis Chaeruman, Hirmana Wargahadibrata, Sakinah Wulandari, 2022).

Penelitian yang akan dilaksanakan berbeda dari penelitian sebelumnya, karena penelitian tersebut lebih menekankan metode untuk guru PAUD, bukan siswa. Dalam penelitian yang akan diteliti, subjeknya adalah siswa. Peneliti juga meneliti pelaksanaan pembelajaran offline, bukan pembelajaran online, seperti yang dilakukan dalam penelitian sebelumnya, serta perbedaan tempat dan waktu penelitian. Untuk persamaan penelitiannya yaitu metode pembelajaran yang diterapkan yaitu sama.

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam konteks pendidikan Islam di tingkat kelembagaan, lembaga pendidikan Islam memiliki kebebasan penuh untuk mengembangkan kurikulum agamanya sendiri. Salah satu cara mereka melakukannya adalah dengan membagi mata pelajaran agama menjadi beberapa bidang. Dalam Pendidikan Agama Islam dibagi menjadi empat bidang, salah satunya adalah bidang Akidah Akhlak. Bidang ini terdiri dari dua komponen utama yaitu pelajaran tentang akidah Islamiyah dan bidang akhlak. Menurut ajaran Islam, akidah mencakup semua hal yang diyakini dan dipercayai oleh hati manusia, dengan berpedoman pada al-Qur'an al-Hadis (Basuki & Febriansyah, 2020).

Pembelajaran menurut Suryawati (2016) adalah proses menumbuhkan kreativitas berpikir, yang dapat meningkatkan penguasaan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka, serta pengembangan yang baik dari materi pembelajaran, sehingga pembelajaran adalah proses menumbuhkan kreativitas berpikir. Hal ini memiliki potensi untuk meningkatkan penguasaan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir mereka, dan menghasilkan materi pembelajaran yang berkualitas tinggi(Suryawati, 2016).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam jurnal pandangan Hanafy (2014) pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar. Pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama: siswa, guru, dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran dianggap sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Hanafy, 2014).

Dari definisi pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi pendidik dan peserta didik untuk menumbuhkan kreativitas serta komponen yang berlangsung dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Akidah menurut Muhaimin (2005) dalam jurnal (Irfangi, 2017) adalah bentuk mashdar dari kata "*'aqada, ya'qidu, 'aqdan-'aqidatan*" yang berarti simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian, dan kokoh. Akidah, di sisi lain, berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Kepercayaan harus tumbuh di dalam hati, jadi akidah adalah kepercayaan yang tertanam dalam hati.

Kemudian definisi Akhlak, secara etimologis, istilah "akhlak" berasal dari bentuk jamak dari Bahasa Arab "*khuluk*", yang berarti budi

pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Imam al-Ghazali menggambarkan akhlak sebagai sifat yang tertanam dalam jiwa yang membuat perbuatan gampang dan mudah dilakukan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Abdul Karim Zaidan, di sisi lain, mengatakan bahwa Akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang, yang dengannya seseorang dapat menilai perbuatan baik atau buruk untuk kemudian membuat keputusan untuk melakukan atau meninggalkan sesuatu yang baik atau buruk (Ilyas, 2007).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak merupakan suatu proses untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan serta sumber belajar yang didalamnya mengajarkan tentang keyakinan dan kepercayaan yang tertanam dalam jiwa yang kemudian di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menilai suatu perbuatan baik atau buruk.

Pendidikan Akidah Akhlak dapat membentuk Karakter. Menurut Foerster dalam jurnal (Ahsanulhaq, 2019) karakter adalah atribut yang menentukan kualitas seseorang. Karakter menjadi identitas, ciri, dan sifat yang tetap, melampaui pengalaman kontingensi yang selalu berubah. Oleh karena itu, karakter adalah sifat nilai yang telah menjadi kebiasaan dan menjadi ciri khas seseorang. Misalnya, karakter seperti kerja keras, pantang menyerah, jujur, sederhana, dan sebagainya.

Karakter adalah ukuran kualitas seseorang. Namun, tujuan pendidikan karakter adalah untuk menciptakan kesatuan esensial antara subjek dan perilaku, sikap, dan nilai hidupnya. Di sisi lain, kata dasar dari kata "religius" berasal dari kata "*religion*", yang berasal dari kata "benda", yang berarti agama atau kepercayaan akan adanya kekuatan kodrati di atas manusia.

Pembentukan karakter religius adalah hasil dari pendidikan dan pelatihan yang teliti tentang berbagai potensi rohaniyah yang ada dalam diri manusia, terutama pada peserta didik. Karakter dalam Islam adalah perilaku dan akhlak yang sesuai dengan apa yang diajarkan dalam pelajaran agama Islam bahwa karakter religius adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang dibentuk dari internalisasi berbagai kebijakan yang berlandaskan ajaran agama (AhsanulKhaq, 2019).

Setelah nilai-nilai religius ditanamkan dan dipupuk dengan baik, siswa akan memiliki sikap beragama yang kuat, yang akan membantu mencegah kenakalan remaja yang sedang marak saat ini. Tugas guru selanjutnya adalah membuat nilai-nilai religius menjadi sikap beragama sesungguhnya pada siswa dan membuatnya tertanam dengan kuat dalam jiwa mereka (Abdurrachman & Makhful, 2021).

Pendidikan Aqidah Akhlak memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan karakter karena, jika dilihat dari perspektif pelaksanaannya, agama adalah pondasi yang kokoh untuk menerapkan nilai-nilai moral.

Nilai-nilai moral tersebut dianggap berasal dari perintah Tuhan sendiri, sehingga tidak dapat dirusak. Oleh karena itu, sangat penting bahwa sistem pendidikan kita mengintegrasikan pendidikan agama dan pendidikan karakter yang berlandaskan Pancasila (Jannah, 2020).

Dari penjabaran terkait pembelajaran akidah akhlak tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akidah akhlak merupakan proses untuk memahami dan mengamalkan keyakinan keagamaan (akidah) serta prinsip-prinsip moral dan perilaku baik (akhlak) dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadi individu yang lebih baik secara spiritual dan sosial.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” artinya “tengah, perantara, atau pengantar”(Helsy et al., 2019). Kemudian definisi media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. (Fadilah & Kanya, 2023). Media pembelajaran dapat menarik fokus siswa dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas adalah suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa bertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

1) *Power Point*

Power point adalah salah satu program dalam *Microsoft Office*, media *power point* merupakan media yang dapat menyajikan presentasi yang populer dan mudah digunakan (Fuady et al., 2023). *Power point* merupakan perangkat lunak (software) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaannya, dan relatif murah. *Microsoft office power point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan grafik, serta animasi (Aliwardhana, 2021).

2) *Peta konsep*

Istilah "peta konsep" diusulkan oleh Novak dan Gowin (1985) sebagai salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru atau dosen untuk membantu siswa menyusun konsep-konsep yang telah mereka pelajari agar jelas terkait satu sama lain. Karena beberapa konsep memiliki cakupan yang lebih luas daripada yang lain, ada proposisi yang menunjukkan konsep mana yang lebih tinggi atau lebih rendah dalam hirarki, sehingga kita dapat melihat hubungan antara konsep (Suci Yuniati, 2013).

3) *Quiziz*

Menurut para ahli Quizizz merupakan sebuah platform online yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat soal interaktif dari

materi yang telah diajarkan sebelumnya dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan (Aini, 2019).sedangkan menurut (Citra & Rosy, 2020) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif

4) *Puzzle Maker*

Puzzle Maker merupakan suatu permainan yang edukatif yang dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. *Crossword Puzzle* juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi active learning (Maya & Nurhidayah, 2020) *Puzzle Maker* satu metode pembelajaran yang efektif. *Crossword Puzzle* juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi active learning (Nikmatin & Hutashut, 2023)

3. Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*)

Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) menetapkan bahwa siswa adalah pemilik pembelajaran. Peneliti mengkaji implikasi teori berbasis penelitian dan bukti berbasis penelitian untuk memberi informasi bagi mereka yang mencari pedoman yang jelas untuk mendukung keterlibatan siswa dan pembelajaran mandiri, sesuai

dengan pembelajaran di era kurikulum sekarang. Konstruksi utama keterlibatan SCL (*Student Centered Learning*) adalah otonomi, *scaffolding*, dan audiens. Kemudian kerangka desain yang memasukkan elemen afektif, sosial, kognitif, dan motivasi pembelajaran yaitu *own it* (miliki), *learn it* (pelajari), dan *share it* (bagikan)(Lee & Hannafin, 2016).

a. Pengertian Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*)

Metode adalah alat yang digunakan dalam pendidikan, yaitu untuk menyampaikan informasi. Materi pelajaran yang mudah pun dianggap sulit untuk dipelajari dan diterima oleh siswa karena metode atau pendekatan yang digunakan tidak sesuai atau tepat. Sebaliknya, materi yang dianggap sulit dapat diterima dengan mudah oleh siswa karena metode atau pendekatan yang digunakan mudah dipahami, sesuai, dan menarik.

Metode pembelajaran menurut Djamarah (2006) dalam jurnal (Afandi et al., 2021) adalah "suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan", guru harus menggunakan metode ini dalam kegiatan belajar agar bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir. Oleh karena itu metode pembelajaran adalah prosedur atau langkah-langkah yang diambil dalam interaksi siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan prosedur pembelajaran.

Teori pembelajaran tidak hanya membahas bagaimana manusia belajar, menurut Dewi (2018) yaitu mempertimbangkan hal lain yang dapat mempengaruhi manusia dari berbagai sudut pandang, seperti aspek sosiologis, antropologis, psikologis, dan biografis. Jadi, metode pembelajaran adalah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang telah ditentukan atau dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Reigeluch (2015) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah pendekatan untuk mempelajari suatu proses yang mudah dipahami, diterapkan, dan diteorikan untuk mencapai tujuan belajar (Pertwi et al., 2022).

Dari pengertian metode pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa, metode pembelajaran merupakan serangkaian cara yang digunakan dalam mengajar agar dapat menciptakan suasana belajar yang dapat melibatkan aktivitas pendidik dan peserta didik menjadi aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) merupakan metode Pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Kerangka desain *own it* (miliki), *learn it* (pelajari), dan *share it* (bagikan) diusulkan oleh Lee dan Hannafin (2016). Kerangka desain ini mencakup elemen pembelajaran afektif, sosial, dan motivasi (Marzuq et al., 2021).

Munculnya ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran yaitu berbeda-beda. SCL (*Student Centered Learning*) dianggap sebagai alternatif yang diperlukan untuk pengajaran tradisional yang berpusat pada guru untuk membangun keterampilan yang fleksibel dan adaptif. Ini karena banyak orang menganggap keterlibatan siswa bersifat pasif dan berfokus pada hasil yang ditentukan daripada kedalaman pembelajaran mandiri atau pemahaman individu.

Menurut Ryan dan Deci (2000) dalam *teori Self-determination theory* (SDT) menjelaskan bagaimana otonomi memainkan peran penting sebagai faktor motivasi dalam SCL (*Student Center Learning*). Teori ini menekankan bahwa otonomi, kemampuan, dan keterhubungan adalah kebutuhan dasar manusia yang berdampak pada motivasi kualitas tinggi. Motivasi berasal dari sumber eksternal dan berkembang menjadi sumber intrinsik. Menurutnya, kepuasan langsung terkait dengan motivasi intrinsik, yang merupakan jenis motivasi yang paling otonom (Ryan & Deci, 2000).

Tujuan dari model ini adalah untuk menumbuhkan rasa kepemilikan pada siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Rasa kepemilikan siswa terhadap langkah dan mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna signifikan.

- 2) Mendukung belajar individu melalui sarana metakognitif, prosedural, konseptual, dan strategis
- 3) Membuat karya yang dibagikan untuk siswa lain di luar penilaian kelas.

Model OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) terintegrasi, dukungan otonomi, perancah (*scaffolding*), dan khalayak autentik adalah komponen yang dianggap dapat meningkatkan keterlibatan. Untuk membantu siswa dalam menentukan dan mendukung tujuan pembelajaran, mengevaluasi dan menggunakan sumber daya, dan membuat dan berbagi artefak, dengan serangkaian asumsi OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) dan pedoman desain. Kinerja dan partisipasi siswa akan meningkat dengan mendukung otonomi siswa, mendorong partisipasi, dan transisi dari persyaratan akademis tradisional ke audiens nyata (Lee & Hannafin, 2016).

b. Urgensi Pemanfaatan Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*)

Penggunaan metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) dalam pembelajaran adalah bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran lebih besar, karena mereka terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (I Gusti Putu Agung Arimbawa, S.Pd., 2024).

Metode tersebut akan optimal jika didukung dengan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi.

Media power point akan mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menggali pengetahuan.

c. **Langkah-Langkah Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*)**

Metode pembelajaran OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan proses belajar aktif, pemahaman mendalam, dan berbagi pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, berikut langkah-langkah dalam metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*) berdasarkan buku karya I Gusti Putu Agung Arimbawa (2024), yaitu sebagai berikut:

Pada tahap *Own it* (miliki), terdapat tiga langkah dalam tahapannya, yaitu:

- 1) Pengajar menerangkan salah satu perihal dari topik yang akan dibahas. Dalam menerangkan topik tersebut merupakan bagian penting dari yang sangat berkaitan dengan konteks tersebut.
- 2) Pengajar memerintahkan siswa untuk merangkai tujuan siswa secara individu tentang materi yang akan diterangkan.
- 3) Pengajar mempunyai beberapa pilihan yang kemudian akan dipilih oleh siswa. Dalam ketetapan siswa atas pilihan tersebut akan berefek terhadap langkah selanjutnya. Oleh karena itu siswa harus menentukan pilihannya secara tepat.

Tahap *learn it* (pelajari), guru memberikan bimbingan dan arahan yang jelas kepada siswa, yang merupakan awal untuk membangun

hubungan yang kuat antara siswa dan guru. Guru harus mendukung siswa dalam memilih dan menyediakan alat atau sumber ajar yang terkait dengan bahasa dalam variasi yang tersedia. Selain itu, guru mengintegrasikan istilah yang digunakan dalam teori tertentu, menghubungkan konsep satu sama lain, memberikan indikasi, dan mengawasi perkembangan siswa.

Learn it (pelajari) membantu siswa mencapai tujuan. Pendukung SCL (*Student-centered learning*) mengusulkan upaya untuk mendorong siswa agar membangun pemikiran yang lebih baik, mengidentifikasi dan mengevaluasi sumber daya, merumuskan pertanyaan dan kesimpulan, dan memantau kemajuan. Pembelajaran ini memberikan perancah prosedural, konseptual, strategis, dan metakognitif untuk membantu siswa memecahkan masalah (Lee & Hannafin, 2016).

Tahap *Share it* (bagikan), guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi atau berdialog antar sesama siswa, kemudian siswa mempublikasikan hasil tugas yang telah dikerjakan dan guru memberikan peluang untuk saling mereview terhadap hasil belajar yang mereka lakukan (I Gusti Putu Agung Arimbawa, S.Pd., 2024).

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode OLSI (*Own it, Learn it, Share it*)

Kelebihan metode ini yaitu pembelajaran yang dilakukan siswa lebih aktif dimana siswa menjadi *center*, sehingga memungkinkan

mereka untuk menguasai materi dengan baik karena mereka terlibat langsung dalam pemahaman konsep, sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama karena melibatkan tahap pemahaman mendalam dan dalam keberhasilan metode ini sangat bergantung pada motivasi dan keterlibatan siswa (Lee & Hannafin, 2016).

Dari kelebihan dan kekurangan metode tersebut yaitu siswa mampu meningkatkan kemampuan berbagi pengetahuan dengan baik kepada teman lainnya, siswa dapat belajar dari perspektif satu sama lain dan memperkuat pemahaman mereka melalui berbagai ide dan pengetahuan. Namun dalam implementasinya membutuhkan waktu yang tidak sebentar.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Sugiyono (2019) adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi (Iwan Hermawan, 2019). Kerangka pemikiran berasal dari berbagai teori atau konsep yang disatukan dalam tinjauan singkat, dan digunakan untuk mencari solusi untuk masalah penelitian yang telah dirumuskan secara teoritis dan masih perlu diuji di lapangan (Prof. Dr. Anak Agung Putu Agung, SE. & Dr. Anik Yuesti, SE., 2017).

Dari definisi kerangka berpikir tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan konsep teori yang berhubungan dengan bermacam-macam aspek yang digunakan untuk mencari solusi dalam penelitian. Kerangka berpikir merupakan struktur atau rencana supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal.

Berikut merupakan konsep yang akan dijadikan sebagai acuan peneliti dalam mengaplikasikan penelitian yaitu:

Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

