

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sanyaky (2009:4), sarana pembelajaran didefinisikan sebagai perkakas pendidikan yang berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan.

Selanjutnya, Adam dan Syastra (2015:79) menyatakan bahwa sarana belajar adalah komponen fisik dan teknis dari pengalaman mengajar. Menurut mereka, ini membantu guru memberikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Indriana (Harefa, 2021:2) menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pendidikan adalah proses dimana guru menyampaikan pesan kepada siswa."

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa alat pengajaran adalah alat yang dapat membantu guru dan siswa belajar lebih baik dengan menggunakan berbagai media, metode, teknik, dan alat lainnya. Media pembelajaran ini dapat membantu guru mengilhamkan siswa untuk belajar, yang berarti mereka dapat menerima materi.

b. Defenisi Media Pembelajaran

Menurut Nunu Mahnun (2012), istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medium", yang merujuk pada "perantara" atau "pengantar". Media juga berfungsi sebagai alat untuk mengirimkan pesan atau informasi pembelajaran yang akan disampaikan oleh sumber atau diterima oleh

penerima pesan. Penggunaan alat pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa. AECT (Association of Education and Communication Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Basyaruddin (2002), media pembelajaran dapat dianggap sebagai segala sesuatu yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik itu berupa unsur fisik maupun teknis, yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih efektif dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, Adam dan Syastra (2015) juga menyatakan bahwa media pembelajaran melibatkan semua elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, menurut Joni Purwono et al. (2014), media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Dari pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan pendidikan yang sangat cepat memengaruhi psikologi belajar dan sistem pendidikan saat ini. Situasi ini juga mendorong dan berdampak pada keinginan untuk teknologi pembelajaran dan penambahan media pembelajaran baru. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang dengan cepat. Setiap media memiliki karakteristik dan preferensi unik. Setelah itu, upaya untuk menatakannya muncul, yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut hal-hal yang serupa.

Menurut Oemar Hamalik (1994), terdapat beberapa ciri umum dari media pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran sering kali terkait dengan konsep peragaan, yang berasal dari kata "raga", yang mengindikasikan benda yang bisa diraba, dilihat, didengar, serta diamati melalui indra manusia.
2. Fokus utama dalam media pembelajaran adalah pada benda atau materi yang dapat dilihat dan didengar.
3. Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi hubungan (komunikasi) antara guru dan siswa dalam konteks pengajaran.
4. Karena itu sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.

Dengan mempertimbangkan berbagai kategori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, pendekatan, dan strategi yang digunakan untuk mengatur komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan di sekolah.

d. Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran

Orang harus belajar untuk meningkatkan pengetahuan, bakat, dan minatnya. Orang lain perlu mengajarkan kemampuan tersebut. Media juga penting untuk mengajar siswa. Menurut Iwan Falahudin (2014), peran pembelajaran adalah memberikan, menunjukkan, membimbing, dan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia. Bukan hanya sumber individu, tetapi juga sumber belajar dari orang lain. Untuk itu, sumber belajar diperlukan untuk meningkatkan kemampuan belajarnya.

Media pada dasarnya digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pendidikan (Oemar Hamalik, 1994). Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran melakukan berbagai fungsi, termasuk:

1. Media komunikasi memiliki fungsi edukatif karena memberikan pengaruh pendidik.
2. Fungsi media sosial dalam komunikasi adalah memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
3. Fungsi ekonomis media komunikasi: Media komunikasi sangat digunakan di bidang perdagangan dan industri.
4. Politik media komunikasi berfungsi sebagai politik pembangunan material dan spritual.
5. Media komunikasi berfungsi untuk mempromosikan seni dan budaya dan memungkinkan perkembangan baru di bidang seni dan budaya.

Setelah melihat beberapa manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemajuan yang telah dicapai dalam pendidikan.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima dan membantu peserta didik menjelaskan apa yang disampaikan oleh pendidik. Untuk itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Alat-alat ini memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara yang lebih banyak arah dan lebih kuat. Media berfungsi sebagai perangsang belajar dan dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, membuat mereka tidak bosan dalam mencapai tujuan belajar mereka (Putra Suberharjo, ddk, 2015). Berikut adalah beberapa peran media dalam proses belajar:

- a) Siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dengan sangat baik. Untuk itu, penggunaan media dalam pengajaran di kelas sangat penting karena media adalah sumber belajar. (Mudhofir, 1993).
- b) Media pembelajaran menumbuhkan keinginan dan minat siswa untuk belajar. Bukan hanya itu, media pembelajaran memiliki efek positif pada psikologi siswa karena dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa.

Media dapat menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai cara yang sesuai dengan kebutuhan dan penuh makna.

Menurut Sidik Bagus (2018), peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran mencakup hal-hal berikut:

- a) membuat penyajian materi tidak hanya verbal (dalam bentuk tulisan atau kata-kata).
- b) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- c) Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi sifat pasif siswa.
- d) Menghindari kesalahan pemahaman tentang hal-hal dan ide.
- e) Berhubungan antara yang nyata dan yang tidak nyata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dalam proses belajar membantu mempermudah interaksi antara pendidik dan siswa. Akibatnya, kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

e. Model Pembelajaran

1. Defenisi Model Pembelajaran

Menurut penjelasan, model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu hal yang dipresentasikan dengan makna sebagai objek atau konsep yang digunakan (Al-tabany, 2015:23). Namun, yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan berdasarkan seluruh rangkaian yang berhubungan dengan penyajian materi ajar, yang mencakup semua aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru, serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung.

Dengan mempertimbangkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kumpulan prosedur belajar mengajar yang dipilih oleh pendidik untuk mengarahkan perilaku siswa. Model ini

digambarkan sebagai garis besar instruksi yang diberikan dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan. Pendidik dapat menggunakan model ini sebagai cara mereka memilih jalan pembelajaran langsung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan mereka.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2012:136), model pembelajaran memiliki karakteristik berikut:

- a. Studi teori belajar dan pendidikan dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok diciptakan oleh Herbert Thelen dan Jhon Dewey untuk mengajarkan partisipasi demokrasi dalam kelompok.
- b. Memiliki tujuan atau misi tertentu. Model berpikir induksi, misalnya, dibuat untuk membangun proses berpikir induksi.
- c. Bisa digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas dan meningkatkan kreativitas pelajaran mengajar yang dirancang.
- d. Model terdiri dari urutan langkah-langkah pembelajaran, prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Bagian-bagian ini menunjukkan cara guru menerapkan setiap langkah model pembelajaran secara efektif.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat dari adanya model pembelajaran terapan. Pengaruh ini terdiri dari (a) pengaruh pembelajaran—hasil belajar yang dapat diukur; dan (b) pengaruh pengiring—hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan untuk membangun desain instruksional untuk mengajar berdasarkan model pembelajaran yang dipilihnya.

2.2.2 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *Application* yang menurut kamus komputer eksekutir (1993:9). Biasanya istilah aplikasi dipasangkan atau digabungkan dengan suatu perangkat lunak misalnya *Mikrosoft Visual Basic 6.0* akan dapat memberikan makna atau arti baru yaitu suatu program yang ditulis atau dibuat untuk menangani masalah tertentu.

Beberapa aplikasi digabungkan menjadi suatu paket, seperti mikrosoft office dan open office, memiliki antara muka pengguna yang mirip sehingga lebih mudah untuk menggunakan semua aplikasi. Aplikasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah aplikasi untuk membuat sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan dan ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas khusus pengguna.

2.2.3 Konsep Canva

Canva adalah desain *grafis* yang dapat digunakan untuk membuat *presentasi, poster, dokumen, grafis media sosial*, dan konten *visual* yang menarik perhatian siswa dan digunakan selama pembelajaran. *Canva* ada dalam dua kategori: gratis dan berbayar. *Canva pro* dan *Canva for Enterprise* adalah layanan berbayar, dan pengguna juga dapat membayar untuk produk fisik yang dicetak dan dikirim. *Canva* meraih A\$60 juta pada juni 2020, mengandakan valuasi A\$6 miliar pada 2019.

a. Sejarah Canva

Canva didirikan pada 1 Januari 2012 di Sydney, Australia, oleh Melanie Prkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams. 750,000 orang menggunakan *Canva* pada tahun pertamanya. Guy Kawasaki, seorang pengamat teknologi dan sosia media, bergabung dengan perusahaan sebagai permotor jenama pada April 2014. *Canva For Work* pertama kali dirilis pada tahun 2015, dengan fokus pada pemasaran.

Setahun kemudian, Melanie mengumumkan bahwa Seguoia Capital, Blackbird Ventures, dan Felicis Ventures memberikan A\$40 juta kepada *Canva*, yang menghasilkan peningkatan pendapatan dari A\$23.5 juta hingga A\$3.3 juta pada tahun 2017. Dengan 294.000 pelanggan berbayar, perusahaan menghasilkan keuntungan. Dengan pencapaian ini, nilai evaluasi perusahaan meningkat menjadi \$1 miliar.

Pelanggaran keamanan pada Mei 2019 diretas 139 juta data pengguna *Canva*. Pada saat yang sama, General Catalyst dan Bond memberikan panandanan tambahan sebesar A\$70 juta kepada *Canva*. Selain itu, investor sebelumnya Blackbird Ventures dan Felicis Ventures memberikan panandanan, meningkatkan evaluasi perusahaan menjadi A\$2.5 miliar.

Canva For Education, sebuah produk gratis yang dirancang untuk membantu siswa bekerja sama dengan guru, diluncurkan pada Desember 2019. Memasuki Januari 2020, *Canva* meluncurkan kebijaksanaan privasi dalam berbagai bahasa, sehingga pengguna dapat memahaminya.

b. Perkembangan *Canva*

Dengan munculnya aplikasi desain berbasis *Colund*, desain menjadi lebih mudah tanpa harus menggunakan software desain mahal dan rumit. *Canva* menawarkan berbagai jenis desain dalam berbagai resolusi dan dikategorikan menjadi tujuh kategori: media sosial, dokumen, personal, pendidikan, branding, dan acara.

Dibandingkan sepuluh tahun sebelumnya, membuat poster, spanduk, undangan, atau kartu ucapan jauh lebih mudah. Sekarang ada banyak alat yang dapat diakses melalui perangkat seluler, web, atau aplikasi desktop. Beberapa dapat digunakan secara gratis, sedangkan yang lain memerlukan biaya. Salah satu alat yang menarik adalah *Canva*, yang terbilang baru di Indonesia. Startup asal Australia ini mengumumkan kedatangannya di Indonesia pada tahun 2017, meskipun penggunaannya sudah meningkat.

c. Fitur-Fitur Unggulan diaplikasi *Canva*

Canva digunakan versi secara gratis, tetap saja bisa mendapatkan berbagai fitur menarik yang tidak kalah dengan *Software* desain gratis premium lainnya. Berikut fitur-fitur yang ada dalam aplikasi desain *Canva* :

1 *Template*

Template *Canva* adalah fitur paling penting; ada lebih dari 750.000 template siap pakai untuk berbagai kebutuhan, dan model baru ditambahkan untuk kategori tertentu setiap hari. Dengan aplikasi ini, desain menjadi lebih menyenangkan dan mudah.

2 *Elemen*

Selain *template* dapat juga menambahkan elemen desain dengan ilustrasi dan *ikon* dari berbagai jenis tema. Fitur elemen banyak *animasi* yang sangat menarik yang membuat siswa-siswi semangat dalam belajar dan mudah menarik perhatian mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

4 *PDF Editor*

Fitur *PDF* editor bisa dengan mudah mengedit sesuai dengan kebutuhan, dan mendesain dari halaman template. Karena dapat mengimport *PDF* ke halaman kerja dan kemudia membuat tampilan desain online, *File PDF* akan diubah menjadi elemen yang dapat diedit sehingga dapat mengedit beberapa bagian dan dapat diunduh dalam format *SVG*, *PPT*, atau *PDF*.

5 *Text Coustomization*

Dalam membuat desain tidak hanya menggunakan *Canva* sebagai *Platform* desain dan pengeditan, tetapi juga dapat juga

dapat membuat dokumen dan file teks lainnya. Tentu saja, kebutuhan untuk membuat dokumen secara online tidak akan optimal tanpa fitur teks. Cukup pilih menu teks di sisi kiri halaman editor, lalu pilih *font*, warna dan ukuran sesuai keinginan, untuk memperindah teks yang dibuat dengan berbagai efek animasi untuk membuat tampilan dokumen jauh lebih dinamis.

6 Background

Banyak pilihan *gradein* warna serta *background* yang siap pakai di *Canva* bisa melakukan pengaturan warna, kontras intensitas warna. Dalam menu *background* memiliki banyak fitur yang menarik perhatian siswa siswi untuk membantu dalam berimajinasi.

7 Animasi

Selain memiliki warna dan teks yang menarik dalam aplikasi *Canva* ada juga yang membantu mempercantik karya yakni *Animasi* untuk mempermudah siswa/i memahami materi yang disampaikan oleh peneliti pada dasarnya siswa/i lebih suka dalam dunia imajinasi yang menarik perhatian.

Penggunaan Aplikasi *Canva* sangat membantu dalam menyelesaikan tugas, pekerjaan, dan presentasi desain; hasilnya sangat bagus, dan pengguna dapat melihat elemen yang sangat menarik untuk desainnya.

2.2.4 Keuntungan dari Aplikasi *Canva*

Canva adalah aplikasi desain grafis populer yang gratis dan mudah digunakan. *Canva* adalah aplikasi desain online yang menarik dengan berbagai macam produk, seperti *presentasi*, *poster*, *brosur*, *grafik*, *sertifikat*, dan *video*. Ini bagus untuk desain yang cepat dan tidak terlalu rumit. Salah

satu layanan *Canva* yang berfokus pada pendidikan adalah *Canva for Education*. Layanan ini dirancang untuk memastikan bahwa guru dan siswa memiliki pengalaman pembelajaran yang inovatif, kerja sama, dan menyenangkan. *Canva* adalah alat yang bagus untuk membuat konten pelajaran menarik dan mengadakan aktivitas untuk siswa baik di kelas maupun secara online. Selain itu, sebagai media pembelajaran modern yang menarik dan efektif, guru dapat menggunakannya sebagai alternatif. Selain memungkinkan analisis pencapaian pembelajaran, peserta didik dapat dilatih untuk menjadi kreatif dengan menggunakan *Canva* ini.

Cara menggunakan aplikasi *Canva* adalah sebagai berikut:

- a. Mengunduh aplikasi di *playstore* atau *Google*.
- b. Membuat akun dengan *e-mail*.
- c. Membuat desain presentasi dengan memilih *template* yang menarik dan mengeditnya sesuai kreativitas masing-masing.
- d. Menyimpan hasil desain.

Salah satu tujuan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis secara pribadi. Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, terampil, dan berpikir kritis saat mengembangkan konten yang telah mereka pelajari. Siswa dapat memilih dan memilih desain yang menarik dengan mengubah bentuk, format, dan template sesuai kreativitas mereka. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Canva* pada *leptop* atau *HP* mereka kapan saja.

2.2.5 Menulis Surat Pribadi Dan Surat Dinas

1. Pengertian Menulis

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dipelajari di SMP adalah menulis. Kemampuan untuk menyusun atau mengorganisasikan gagasan atau ide-ide dalam kumpulan kalimat yang

logis dan terpadu sehingga mengandung makna diperlukan untuk pekerjaan menulis. Menurut Akhadiyah (2003: 2), "kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan masalah yang akan ditulis sehingga wawasan semakin berkembang."

Setelah mempertimbangkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses mengubah ide menjadi simbol-simbol tulisan yang berisi pesan atau informasi untuk orang lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Orang yang menulis dapat memahami simbol-simbol tersebut. Semua orang dapat menulis, tetapi kemampuan menulis mereka berbeda. Akibatnya, keterampilan menulis harus ditingkatkan.

2. Pengertian Surat

Surat adalah bentuk komunikasi tertulis di mana seseorang bertindak sebagai perwakilan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Dengan surat, orang tidak perlu bertemu dengan pihak yang bersangkutan secara langsung. Menurut Semi (2008: 13), surat dapat dibagi menjadi tiga kategori:

1. surat pribadi;
2. surat resmi (dinas); dan
3. surat dagang.

Surat pribadi dan surat dinas akan dibahas oleh peneliti berdasarkan ketiga surat di atas. Menurut Finoza (2010:3) surat digunakan untuk menyampaikan suatu maksud secara tertulis. Finoza juga menyatakan bahwa surat biasanya digunakan untuk menyampaikan berita. Maksudnya adalah bahwa surat digunakan untuk menyampaikan sesuatu melalui tulisan kepada orang lain.

3 Pengertian Surat Pribadi

Surat pribadi, menurut Semi (2008:13), adalah surat yang berisi masalah pribadi yang dikirim kepada teman sejawat, anggota keluarga, atau orang yang dikenal baik secara pribadi. Sebuah contoh surat pribadi adalah ketika seseorang mengirim surat kepada keluarganya untuk memberi tahu mereka bahwa dia ingin berkunjung.

Surat pribadi didefinisikan oleh Soedjito dan Solchan (2016:14) sebagai surat yang berisi masalah pribadi yang ditujukan kepada teman, kenalan, atau keluarga. Surat pribadi memiliki sifat yang santai dan akrab, sehingga bahasa yang digunakan dapat menjadi bahasa yang akrab dan sopan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, surat pribadi adalah surat yang ditulis oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santai dan akrab, namun tetap sopan.

4 Penegrtian Surat Dinas

Surat dinas adalah surat yang berkaitan dengan masalah kedinasan dan ditunjukkan kepada pihak lain atau individu Menurut Kosasih (2012,:98),.

Surat dinas (resmi), menurut Semi (2008:14), adalah surat yang menyangkut kedinasan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti jawatan, kantor, atau organisasi, dan dikirimkan kepada siapa saja, baik individu maupun kantor, organisasi, atau jawatan lainnya. Meskipun biasanya dikeluarkan oleh lembaga resmi, seseorang juga dapat menulis surat untuk lembaga resmi. Surat resmi harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami atau bahasa Indonesia baku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa surat dinas adalah surat yang dibuat oleh lembaga resmi kepada lembaga atau individu lain yang membahas masalah kedinasan dalam bahasa resmi. Surat resmi juga dapat dibuat oleh individu kepada lembaga resmi, tetapi bahasa yang digunakan tetap bahasa resmi.

2.2.6 Hasil Penelitian yang Relevan

Anna Fatul Ulum (2010) adalah salah satu dari banyak peneliti yang telah melakukan penelitian tentang menulis surat pribadi dan surat dinas. Penelitiannya tentang penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk materi menulis surat pribadi dan surat di kelas VII SMP Negeri 2 Gido pada tahun akademik 2023/2024.

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan bulletin. Salah satu media berbasis *Canva* ini digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa saat mempresentasikan materi kepada siswa. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih mudah memahami dan menerima apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian, media ini dapat membantu guru meningkatkan minat belajar siswa SMP.

Hasilnya menunjukkan bahwa metode 4-D dapat meningkatkan nilai menulis surat pribadi dan surat dinas. Penelitian di atas dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan; persamaannya adalah materi dalam penelitian di atas terbatas pada menulis surat pribadi dan surat dinas, dan perbedaan adalah penelitian ini menggunakan model 4-D.

2.2.7 Kerangka Berpikir

