

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kalimat Rumpang

1) Pengertian Kalimat

Satuan bahasa paling kecil dan relatif independen adalah kalimat. Kalimat lisan memiliki intonasi akhir dan kalimat tulis memiliki aturan terikat, diawali dengan huruf kapital dan ditutup dengan tanda baca perhentian. (Oktafianikoling, 2016)

2) Unsur-Unsur Kalimat

Dalam struktur bahasa Indonesia, sebuah kalimat umumnya membutuhkan minimal dua elemen inti, yaitu subjek dan predikat. Selain itu, objek, komplemen, atau keterangan dapat ditambahkan untuk membentuk kalimat yang lebih lengkap dan bermakna. (Rahardi, 2010)

a) Subjek

Sebuah entitas kebahasaan akan disebut sebagai subjek kalimat apabila unsur kebahasaan itu dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan 'apa' atau 'siapa'.

b) Predikat

Unsur utama kedua dalam sebuah kalimat adalah predikat, beberapa literatur kebahasaan menyebutkan bahwa predikat merupakan bagian yang paling penting. Pertanyaan seperti 'mengapa' atau 'bagaimana' sering digunakan untuk mengidentifikasi predikat dalam bahasa Indonesia.

c) Objek

Unsur kalimat yang disebut objek itu dapat dipertentangkan dengan subjek kalimat. Objek kalimat wajib hadir pada kalimat berpredikat verba aktif. Verba aktif dalam bahasa Indonesia umumnya ditandai dengan awalan *me-*. Oleh karena itu, objek

hanya dapat muncul dalam kalimat yang memiliki predikat berupa verba aktif transitif. Sebaliknya, dalam kalimat yang mengandung kata kerja pasif (ditandai dengan *di-*), kata kerja intransitif (ditandai dengan *ber-*), atau kata kerja dengan imbuhan *-an*, kehadiran objek tidak dimungkinkan.

d) Pelengkap

Dalam sebuah kalimat, pelengkap atau komplemen dapat hadir untuk melengkapi makna predikat. Secara struktural, objek dan komplemen memiliki kemiripan, yaitu keduanya terletak setelah predikat dan tidak diawali oleh preposisi atau kata depan. Namun, perbedaannya terletak pada jenis predikat yang mengikutinya. Komplemen bersifat wajib hadir apabila predikat dalam kalimat berupa verba aktif intransitif.

e) Keterangan

Unsur keterangan dalam kalimat bersifat fleksibel, tidak seperti unsur-unsur utama lainnya. Oleh karena itu, keterangan tidak bersifat wajib karena bukan bagian inti dari struktur kalimat. Fungsi utama keterangan biasanya memberikan detail tambahan, seperti keterangan waktu, tempat, cara, alasan, tujuan, dan aspek lainnya yang memperjelas makna kalimat.

3) Jenis Kalimat

Kalimat dalam bahasa Indonesia dapat dibedakan menjadi kalimat sederhana (simpleks), kompleks, majemuk, dan majemuk-kompleks (Sasangka, 2014)

a) Kalimat Simpleks

Kalimat simpleks pada umumnya merupakan kalimat yang terdiri atas satu klausa atau satu struktur predikat.

b) Kalimat Kompleks

Kalimat kompleks, juga dikenal sebagai kalimat majemuk bertingkat, terdiri dari satu klausa induk dan klausa anak. Klausa

induk berfungsi sebagai inti kalimat, sementara klausa anak disebut sebagai bagian yang tergantung.

c) **Kalimat Majemuk**

Kalimat majemuk terdiri dari dua atau lebih klausa terpisah, yang secara tata bahasa berfungsi sebagai kalimat yang lengkap.

d) **Kalimat Majemuk Kompleks**

Kalimat majemuk-kompleks terdiri dari setidaknya tiga klausa, termasuk dua klausa independen yang dapat berfungsi sebagai kalimat lengkap, serta setidaknya satu klausa dependen yang memberikan informasi tambahan kepada salah satu atau kedua klausa utama.

4) Pengertian Kalimat Rumpang

Kalimat rumpang didefinisikan sebagai kalimat yang tidak lengkap atau tidak sempurna karena salah satu unsur pentingnya dihilangkan. Unsur-unsur yang biasanya dihilangkan termasuk subjek, predikat, objek, atau unsur lainnya yang membuat kalimat menjadi tidak jelas atau sulit dipahami.

5) Indikator Kemampuan Melengkapi Kalimat Rumpang

Indikator kemampuan melengkapi kalimat rumpang mencakup beberapa aspek utama, yaitu pemahaman konteks, penguasaan kosakata, tata bahasa, dan kesesuaian makna. Pemahaman konteks memungkinkan seseorang menginterpretasikan isi teks secara menyeluruh untuk melengkapi bagian yang hilang dengan tepat. Penguasaan kosakata berkaitan dengan kemampuan memilih kata atau frasa yang sesuai berdasarkan arti dan struktur kalimat. Tata bahasa menilai ketepatan dalam menerapkan kaidah kebahasaan, sementara kesesuaian makna memastikan bahwa kata yang ditambahkan relevan dan mendukung maksud kalimat secara keseluruhan. Peneliti mengambil indikator, yaitu memilih penguasaan kosa kata.

2. Media Gambar Berseri

1) Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media pembelajaran" berasal dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran atau informasi kepada siswa, dengan tujuan menarik perhatian mereka dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar (Kristanto, 2016).

2) Tujuan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Menurut (Pagarra et al., 2022) sebagian besar, di sekolah dasar, tiga tujuan utama penggunaan media dalam pembelajaran individu dan kelompok adalah:

a) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media memegang peran krusial dalam proses komunikasi, dengan bertindak sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan dari sumber ke penerima. Dalam ranah pendidikan, pemanfaatan media dimaksudkan untuk menyajikan informasi berupa konten, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami serta menguasai pembelajaran secara lebih optimal.

b) Memotivasi (*to motivate*)

Motivasi siswa berfungsi sebagai tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu guru perlu merancang metode yang sesuai guna membangkitkan semangat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran, yang dapat merangsang motivasi siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan penggunaan media yang relevan, siswa akan lebih mudah memahami dan terlibat dengan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Setiap proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai hasil akhir atau dampak yang diinginkan dari suatu aktivitas pendidikan. Dalam bidang pendidikan, hal ini dikenal dengan istilah “*meaningful learning experience*”, yakni pengalaman belajar yang bernilai dan memberikan pengaruh positif sebagai hasil dari proses pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, proses belajar mengajar perlu dirancang secara optimal guna merancang kegiatan yang menawarkan “*learning experience*” bagi siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, serta bervariasi.

3) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Pagarra et al., 2022) Media pembelajaran berperan sebagai jembatan dalam komunikasi antara guru dan siswa, dengan memenuhi berbagai fungsi, antara lain:

a) Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar, diperlukan suatu alat yang dirancang secara optimal melalui penggunaan media pembelajaran. Apalagi jika media tersebut memiliki daya tarik, bersifat interaktif, serta mampu memberikan pengalaman yang baru, maka hal tersebut akan semakin mendorong partisipasi aktif dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses belajar di kelas memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh peran penting media sebagai alat yang mampu membangkitkan semangat belajar. Ketika materi disampaikan

melalui media yang sesuai dan menarik, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

c) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Menyajikan informasi secara terstruktur dengan menggunakan alat bantu visual, seperti diagram, tabel, grafik, dan bagan, sangat penting untuk membantu siswa memahami dan memproses materi pelajaran dengan lebih baik. Penyampaian informasi dalam format yang menarik secara visual juga membantu siswa mengingat dan mereplikasi apa yang telah mereka pelajari.

d) Penyama Persepsi

Di dalam proses pembelajaran, terdapat banyak konsep yang bersifat abstrak dan perlu dipahami oleh siswa, terutama yang berada di sekolah dasar yang masih dalam tahap mengenal berbagai hal baru. Salah satu pendekatan yang efektif untuk menyampaikan konsep abstrak adalah dengan mengkonkretkannya menggunakan media pembelajaran. Dengan penyajian konsep-konsep ini dalam format fisik atau visual, siswa lebih mudah menyelaraskan pemahaman mereka, sementara penjelasan hanya secara verbal dapat mengakibatkan interpretasi yang berbeda di antara siswa.

e) Pengaktif Respon Siswa

Pembelajaran yang berlangsung secara monoton berisiko menurunkan motivasi siswa dan membuat mereka cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Untuk mengatasi hal ini, penting untuk menerapkan berbagai alat instruksional yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan media yang menarik, siswa cenderung lebih terlibat aktif dan memberikan tanggapan yang positif sepanjang proses pembelajaran.

4) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Pagarra et al., 2022) seperti yang diuraikan di bawah ini, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat, sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran membantu memperkuat komunikasi pesan dan informasi, sehingga mempermudah sekaligus mengoptimalkan jalannya proses belajar serta pencapaian tujuan pembelajaran.
- b) Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih fokus, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan semangat belajar mereka serta membuka peluang terjadinya interaksi yang lebih nyata dengan lingkungan sekitarnya.
- c) Media pembelajaran mampu mengurangi hambatan yang berkaitan dengan keterbatasan pancaindra, jarak, maupun waktu, sehingga siswa lebih mudah mengakses dan memahami materi pelajaran.
- d) Media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman yang serupa terkait berbagai peristiwa di sekitarnya, serta membuka kesempatan untuk menjalin hubungan secara nyata bersama pendidik, komunitas, dan kondisi sekeliling.

5) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Ramdani, 2021) media yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu:

- a) Media audio

Perangkat audio merupakan jenis media pembelajaran yang bergantung pada satu indera, yakni pendengaran serta berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam bentuk suara. Media ini hanya mampu memanipulasi aspek auditif tanpa adanya unsur visual. Beberapa contoh dari perangkat audio ini meliputi radio, pita rekaman suara, dan *compact disk*.

b) Media visual

Media visual merupakan sarana pembelajaran yang mengutamakan indera mata sebagai alat utama dalam menyampaikan informasi. Media ini membantu siswa memahami materi melalui gambar, tulisan, atau ilustrasi tanpa adanya unsur suara. Beberapa contoh media visual meliputi buku, majalah, papan tulis, *white board*.

c) Media audio visual

Media audio-visual merujuk pada alat bantu pembelajaran yang menggunakan penglihatan dan pendengaran. Jenis media ini memungkinkan komunikasi verbal dan nonverbal. Contoh media audio visual antara lain film dokumenter, film cerita (drama), dan animasi.

d) Multimedia

Multimedia merupakan sarana pembelajaran yang mengaktifkan berbagai indera dalam kegiatan belajar, membuat belajar lebih interaktif dan mendalam. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti penggunaan komputer dan internet, serta pengalaman langsung melalui kegiatan seperti karyawisata, simulasi, dan bermain peran. Dengan memanfaatkan multimedia, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

6) Pengertian Media Gambar Berseri

Media gambar berseri adalah media visual yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, di mana setiap gambar saling terkait dan menggambarkan suatu kejadian. Jenis media ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memungkinkan mereka untuk menuangkan ide dan konsep dalam bentuk tulisan. Selain itu, membantu mengatasi kerumitan materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mudah dipahami (Hasan, 2022).

7) Kunggulan dan Kelemahan Media Gambar Berseri

Menurut (Sugiharti & Anggiani, 2021) media pembelajaran gambar seri memiliki keunggulan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Beberapa keunggulan dari media gambar berseri antara lain:
 - (1) Mengonversi konsep-konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret
 - (2) Mudah ditemukan dalam berbagai buku
 - (3) Praktis digunakan tanpa memerlukan peralatan tambahan
 - (4) Ekonomis dan terjangkau
 - (5) Dapat diterapkan pada berbagai tingkat pembelajaran dan mata pelajaran
- b) Beberapa kelemahan dari media gambar seri antara lain:
 - (1) Dimensi gambar sering kali tidak cukup besar untuk dapat ditampilkan dengan jelas di ruang kelas yang luas
 - (2) Hanya berbentuk dua dimensi
 - (3) Tidak dapat menampilkan gerakan
 - (4) Tidak semua siswa memahami cara membaca gambar dengan benar

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam hal pengaruh media gambar berseri terhadap pembelajaran, beberapa penelitian sebelumnya yang relevan digunakan sebagai referensi, antara lain:

1. Studi “Pengaruh Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas II di SDN Pasir Gadung II Kabupaten Tangerang” (Maudi et al., 2021) menunjukkan bahwa gambar berseri membantu siswa menulis karangan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* di kelas eksperimen meningkat secara signifikan, dari 73 pada *pretest* menjadi 83, sementara skor di kelas kontrol hanya meningkat dari 67 menjadi 77.

Perbedaan dalam rencana penelitian:

Perbedaan antara peneliti adalah pada penelitian tersebut memakai materi keterampilan menulis karangan, sedangkan penelitian ini memakai materi melengkapi kalimat rumpang.

2. Studi “Peningkatan Literasi Berbicara Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas II SD” (Selfiyanti et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar serta kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian yang dilakukan di Kelas II SD Muhammadiyah 29 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata pada siklus I meningkat dari 3,10 menjadi 3,53 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 0,43.

Perbedaan dalam rencana penelitian:

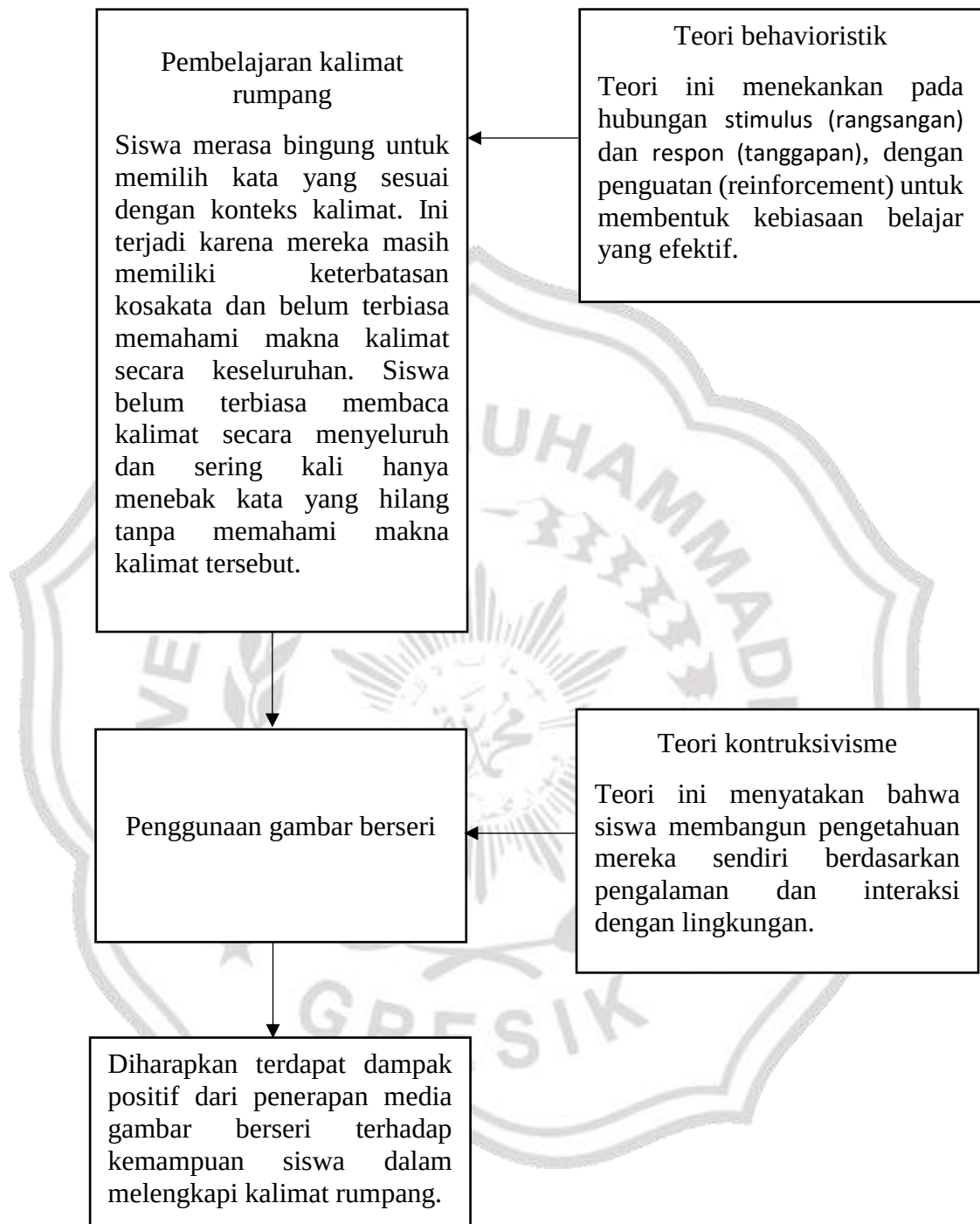
Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada metode yang digunakan; penelitian tersebut mengaplikasikan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sementara penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. Studi “Kemampuan Menulis Teks Fabel Menggunakan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VII SMP IT Al-Azhar Tahun Ajaran 2021/2022” (Sinaga & Harahap, 2022) menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks fabel meningkat dengan media gambar berseri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP IT Al-Azhar secara keseluruhan memiliki kemampuan menulis fabel yang cukup, dengan rata-rata 72 nilai dan nilai yang masuk dalam rentang 60-74.

Perbedaan dalam rencana penelitian:

Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada pendekatan yang digunakan, yaitu kualitatif pada penelitian tersebut dan kuantitatif pada penelitian ini. Selain itu, subjek yang diteliti juga berbeda, dengan penelitian tersebut melibatkan siswa kelas VII SMP, sementara penelitian ini fokus pada siswa kelas III MI.

C. Kerangka Pikir



Bagan 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan teori sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₀: Media gambar berseri tidak berpengaruh terhadap kemampuan melengkapi kalimat rumpang

H_a: Media gambar berseri berpengaruh terhadap kemampuan melengkapi kalimat rumpang

