

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk memudahkan dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Menurut hamid abi et al., (2020) media pembelajaran merupakan perantara sumber belajar dengan menggunakan rangsangan pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Suryani, dkk. (2018) media pembelajaran merupakan segala macam bentuk alat dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai materi pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan dapat menjadikan peserta didik semangat dalam belajar. adapun pendapat lain menurut Miarso (2009) yang menyatakan bahwa:

Learning media is anything that can be used to convey a message so as to stimulate students' feelings, thoughts, willingness, and attention and encourage the learning process.

Artinya:

Media belajar adalah suatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga merangsang perasaan siswa, pikiran, kesedihan dan perhatian serta mendorong proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa sumber pengertian media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dibuat untuk dijadikan prantara dalam penyampaian informasi yang berkaitan dengan pelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan peserta didik menerima materi dari guru.

b. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran tidak dianjurkan secara sembarangan. Kesalahan pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian dalam penyampaian informasi yang akan disampaikan.

Menurut Rahma (2019) merincikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang benar adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan penggunaan, tujuan penggunaan ini harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai pada materi. Adapun pemilihan media harus berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa lalu pemilihan media jenis apa yang akan digunakan misalnya media audio, visual diam, visual gerak dan lain-lainnya.
- 2) Sasaran penggunaan media, sasaran media merupakan bagaimana, siapa, berapa jumlahnya yang akan menggunakan

media tersebut. Mengetahui sasaran media itu sangat penting dikarenakan berhubungan dengan manfaat penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi.

- 3) Karakteristik media, sebelum menggunakan media, pengajar harus bisa mengenali karakteristik yang cocok diterapkan kepada peserta didik. kelebihan dan kelemahan media juga harus diperhatikan. Maka dibutuhkan perbandingan berbagai media pembelajaran sebelum memilih media yang tepat.
- 4) Waktu, untuk pemilihan media, waktu juga sangat perlu dipertimbangkan, karena jangan sampai media yang sudah dipilih memakan waktu yang banyak pada saat pembelajaran dikelas.
- 5) Biaya, penggunaan media dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu faktor biaya juga harus diperhatikan jangan sampai memakan biaya yang terlalu banyak.
- 6) Ketersediaan, sebaiknya memilih bahan media yang mudah didapat di pasar atau dilingkungan sekitar. Apabila tidak pengajar apakah bisa membuatnya waktu, tenaga, dan sarana yang terbatas untuk membuatnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Di era global yang serba canggih dalam teknologi maka guru harus memberikan pembelajaran yang lebih modern yang harus

mengikuti perkembangan zaman, dengan hal ini, Guru harus dapat membuat media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Nasution (2013) manfaat media pembelajaran untuk alat bantu dalam proses pembelajaran adalah:

Pembelajaran dikelas akan lebih menarik, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penyampaian materi akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dapat menguasai tujuan pembelajaran yang baik.

Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak lagi hanya berpatokan pada metode ceramah. Hal ini menjadikan peserta didik menjadi tidak mudah bosan dan pengajar juga tidak kehabisan tenaga.

Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi mereka juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasi dan lain-lain.

Selain itu menurut Arsyad (2013) manfaat dari manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat difungsikan untuk memperjelas penyampaian pesan atau materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik lebih aktif sehingga dapat memotivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, misalkan objek terlalu besar dibawa ke ruang kelas dapat digantikan dengan foto, slide, film. Sedangkan jika objek terlalu kecil bisa menggunakan mikroskop, film, dan lain-lain. Begitu pula dengan kejadian masa lalu seperti dalam pelajaran sejarah bisa menampilkan rekaman film.
- 4) Media pembelajaran bisa memberikan siswa pengalaman tentang peristiwa dilingkungan sekitar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memudahkan penyampaian pesan atau materi dalam proses pembelajaran dan juga dapat memberikan motivasi semangat belajar untuk peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dalam era globalisasi saat ini berkembang media pembelajaran sangat pesat oleh karena itu, banyak terjadi perubahan jenis-jenis media pembelajaran.

Menurut Madona (2018) jenis-jenis media pembelajaran di antaranya:

- 1) Media audio, adalah media ini berpatokan pada kemampuan suara contohnya seperti kaset rekaman, radio, dan MP-3.
- 1) Media visual, adalah media pembelajaran yang mengandalkan indra penglihatan contohnya seperti gambar, grafik, foto dan poster.
- 2) Media audiovisual, adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar contohnya seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD).
- 3) Media animasi, adalah gambar yang bisa bergerak dibuat dengan cara mengedit gambar diaplikasi tertentu sehingga dapat menghasilkan gambar yang bergerak. Adapun karakter dari animasi ini biasanya berupa orang, hewan dan objek nyata yang dituangkan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Objek didalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek.
- 4) Multimedia, adalah media yang khusus dirancang dalam penggabungan beberapa unsur seperti visual, audio, audio visual dan animasi yang terdiri dari teks, audio, gambar, grafis, dll. Yang menjadi satu secara utuh sehingga memiliki potensi dan manfaat yang luar biasa.

Sedangkan menurut pendapat Safira (2020) media pembelajaran memiliki 4 jenis-jenis diantaranya yaitu:

- 1) Model atau Miniatur

Model pembelajaran ini berbentuk tiga dimensi dari objek nyata. Model atau miniatur ini bisa berupa barang tiruan menyerupai asli didesain dengan aman yang dibuat untuk anak belajar contohnya seperti alat pertukangan atau maket dan alat kedokteran, miniatur dari sebuah bangunan atau benda memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dikarenakan fisik anak yang lebih kecil dari orang dewasa misalnya alat bersih-bersih didesain dengan lebih kecil dan ringan, contoh lainnya yaitu miniatur binatang langka akan berbahaya jika didatangkan hewan asli dikelas.

2) Media Visual

Media visual ini bisa dilihat dengan indra penglihatan. Media ini sangat mengutamakan indra penglihatan seperti buku, majalah dll, untuk anak SD biasanya media ini berupa gambar, *pop up book*, buku gambar dll.

3) Media Audio

Media audio ini cenderung mengandalkan indra pendengaran. Media audio ini untuk anak SD dapat berupa radio anak-anak, dan cerita yang diaudiokan untuk anak. Pada saat ini banyak sekali audio yang dapat di unduh dari internet untuk didengarkan mereka dengan cerita yang jelas alur sederhana, dan intonasi yang benar.

4) Media Audio Visual

Media audio visual ini menggunakan gambar dan suara yang digabungkan. Banyak sekali buku cerita yang memiliki audio atau suara untuk bercerita sendiri. Video edukasi yang dibuat untuk anak sekolah dasar menjadi salah satu media yang diminati oleh anak-anak karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran serta gambar bergerak yang memiliki aneka warna. Contohnya seperti dongeng, lagu edukasi, dan video membaca buku cerita.

Berdasarkan paparan dari beberapa para ahli jenis media pembelajaran ini terdiri dari media model atau miniatur, visual, audio, audio visual dan multimedia.

e. Aspek Media Pembelajaran

Menurut Fatimah (2014) menyebutkan aspek media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran efisien serta terlihat dengan jelas saat digunakan
- 2) Media pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik
- 3) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengetahui informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran
- 4) Media pembelajaran mempunyai nilai kepraktisan dan kesederhanaan
- 5) Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan peserta didik

- 6) Penampilan usur tata letak pada media pembelajaran sesuai dan saling terkait
- 7) Materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar

Sedangkan menurut Sadiman, dkk. (2018) aspek media pembelajaran antara lain:

- 1) Kosa kata sesuai kaidah kebahasaan
- 2) Isi materi
- 3) Kesesuaian dengan tujuan
- 4) Penyesuaian materi
- 5) Kualitas validasi prosedur
- 6) Kualitas visual warna gambar dan tulisan

Berdasarkan aspek media pembelajaran diatas, peneliti memilih beberapa aspek yang telah dijabarkan oleh Fatimah dan widiatmoko untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti antara lain: kemudahan penggunaan media pembelajaran dan media pembelajaran memiliki kemungkinan untuk bertahan lama. Sedangkan untuk proses validasi materi pembelajaran yang ada pada media dikembangkan mengacu pada aspek yang dikembangkan oleh sadiman, dkk antara lain: kosa kata, kesesuaian dengan tujuan, dan isi materi.

2. Papan Magnet

a. Pengertian Papan Magnet

Menurut Arsyad & Rahman (2016) papan magnet adalah papan pameran yang permukaannya terdapat baja dengan lapisan berupa magnet objek dan informasi yang akan ditampilkan dapat menempel dengan sempurna di papan tersebut, dikarenakan objek dan informasi dibagian belakangnya terdapat magnet kecil.

Selaras dengan pendapat Inayati, dkk. (2022) yang mengemukakan bahwa papan magnet merupakan media dua dimensi yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar, papan magnet terbuat dari papan yang dilapisi logam/magnet sehingga permukaannya bisa menempel dengan objek-objek yang ringan.

Adapun menurut Pratiwi, dkk. (2018) menyatakan bahwa papan magnet adalah papan untuk bermain yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dengan papan magnet dapat mempersingkat waktu pembelajaran karena media papan magnet menyerupai replika yang sesungguhnya dan bisa dibongkar pasang dan dimainkan secara berulang-ulang. Sedangkan menurut Firdayanti Firdaus (2018)

Magnetic board is a display surface media constructed from a thin sheet of galvanized iron. The visual displayed being used on a magnetic board is picture. The picture is backed with magnets and then placed on the magnetic board.

Artinya:

papan magnet adalah media permukaan tampilan yang dibuat dari lembaran tipis galvanis setrika. Visual yang ditampilkan adalah yang digunakan pada papan

magnet adalah gambar. gambar ini didukung dengan magnet dan kemudian ditempatkan pada papan magnet.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas mengenai papan magnet, dapat disimpulkan bahwa papan magnet merupakan papan yang dilapisi logam atau lembaran magnet sehingga dapat ditempelkan objek-objek kecil yang dilapisi dengan magnet atau logam juga. Media papan magnet sangat efektif dan memudahkan pembelajaran dikarenakan media ini gampang untuk dibongkar pasang.

b. Cara Penggunaan Papan Magnet dengan Optimal

Penggunaan media pembelajaran secara optimal adalah salah satu tujuan dari pembuatan media pembelajaran tersebut. Menurut Rusydiyah (2020) dengan penggunaan papan magnet secara optimal dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, diantaranya:

1. Memilih motif gambar dan warna yang disukai oleh anak-anak agar mereka tertarik akan media papan magnet.
2. Menggunakan huruf yang jelas dan sederhana agar mempermudah peserta didik untuk membacanya.
3. Kombinasi antara gambar dan tulisan agar peserta didik tidak merasa bosan.
4. Membuat banyak kalimat yang ditempel di papan magnet agar peserta didik lebih bersemangat untuk Menyusun kalimat.

c. Kelebihan dan Kelemahan Papan Magnet

Semua media pembelajaran terdapat kelemahan dan kelebihan dalam pembelajaran. Pengajar harus lebih teliti untuk memilih media pembelajaran yang kaya akan kelebihan nya.

Adapun kelebihan & kelemahan papan magnet menurut Rusydiyah (2020) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a) Kekuatan tempel item-item papan magnet lebih kuat daripada media papan lainnya seperti papan flannel.
- b) Item-item papan magnet tidak mudah diterbangkan angin atau kipas sehingga cocok digunakan di dalam ruangan maupun di ruangan terbuka.
- c) Papan gadapat difungsikan sebagai papan tulis.

2. Kelemahan

- a) Untuk menempelkan item-item pada papan magnet membutuhkan magnet yang banyak.
- b) Pengadaan papan magnet membutuhkan biaya yang cukup mahal dikarenakan magnet merupakan bahan yang harganya cukup mahal.

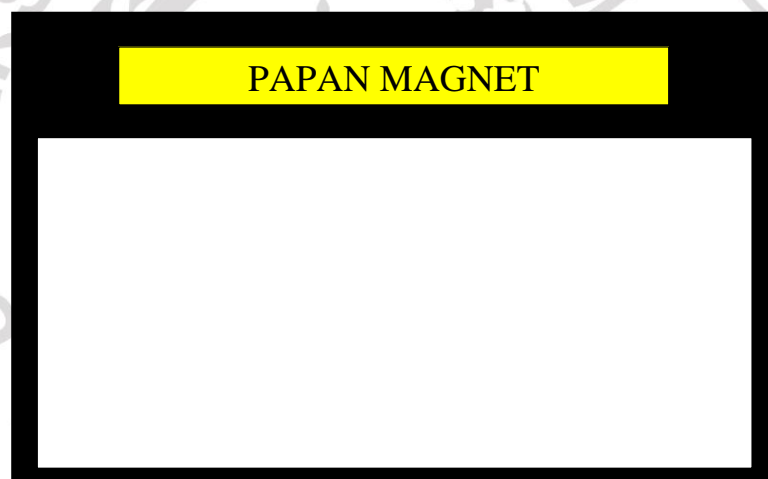
d. Papan Magnet Kalimat Acak

Media papan magnet dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik yang diketahui setelah dilakukan observasi dan wawancara. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media

yang menyenangkan untuk proses pembelajaran bagi peserta didik. Media papan magnet memudahkan peserta didik untuk Menyusun kalimat sesuai unsur-unsur kalimat yang urut.

Pengembangan media papan magnet sama dengan papan magnet pada umumnya akan tetapi papan magnet ini juga dapat difungsikan sebagai papan tulis dan praktis dibawa kemana-mana dikarenakan papan magnet ini dapat dilipat menjadi dua. Papan magnet kalimat acak yang dikembangkan peneliti sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditentukan sebelumnya.

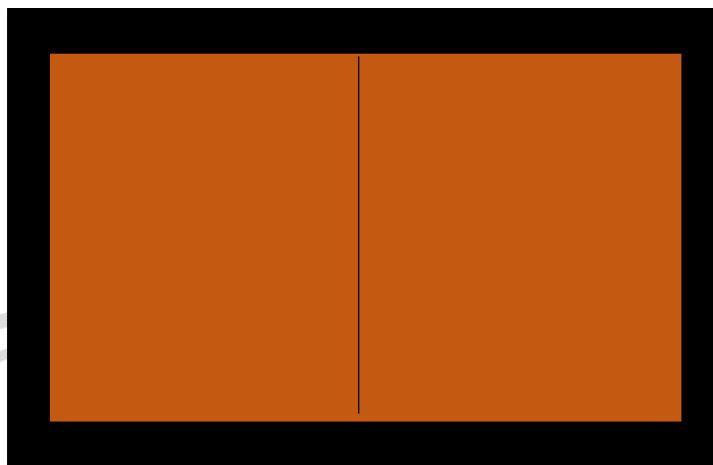
DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN



Gambar 2. 1 Tampak Depan

Media pembelajaran berupa papan magnet kalimat acak tersiri atas dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang dengan ukuran 70 cm x 80 cm yang dapat dilipat menjadi dua bagian dengan ukuran 70 cm x 40 cm. bagian depan digunakan untuk menjelaskan materi kalimat acak. Item-item yang digunakan yang

terdapat sebuah kata dapat ditempel dengan mudah di papan magnet.



Gambar 2. 2 Tampak Belakang

Sedangkan pada bagian belakang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan item-item kata yang digunakan untuk Menyusun sebuah kalimat. Bagian belakang mempunyai ukuran 70 cm x 80 cm yang dapat dilipat menjadi dua bagian menjadi ukuran 70 cm x 40 cm.

Adapun Langkah-langkah menggunakan papan magnet kalimat acak adalah:

1. Buka pengunci papan magnet yang dilipat.
2. Siapkan kosa kata yang terdapat didalam papan magnet.
3. Letakkan papan magnet yang mudah dilihat oleh peserta didik.
4. Lalu peserta didik dapat berkreasi mencari kata yang dapat membentuk sebuah kalimat yang benar dengan ketentuan subjek, predikat dan objek.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah Bahasa nasional yang digunakan di bangsa Indonesia, berfungsi untuk lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu suku bangsa dengan latar budaya, sosial, dan Bahasa yang berbeda, dengan demikian pelajaran bahasa Indonesia sangat penting sejak dini. Selaras dengan pendapat yang dipaparkan oleh Firman dkk (2020) menyatakan bahwa:

Individual activities still characterize the process of learning Indonesian in elementary schools. Students work alone and do not want to share knowledge with other student.

Artinya:

kegiatan individu masih menjadi ciri proses pembelajaran bahasa Indonesia di SD sekolah. Siswa bekerja sendiri dan tidak mau berbagi ilmu dengan siswa lain.

Menurut BNSP dalam Hidayah (2015) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

- a) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai Bahasa pemersatu Indonesia.
- b) Siswa dapat mengerti bahasa Indonesia dari segi makna, fungsi dan bentuk.
- c) Siswa mempunyai kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan sosial, dan kematangan emosional.
- d) Siswa mempunyai disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

- e) Siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, meningkatkan kemampuan dan pengetahuan berbahasa.

Sedangkan menurut Sugono dalam Kurniawan, dkk. (2020) bahasa Indonesia berfungsi sebagai:

- a) Bahasa resmi kenegaraan.
- b) Bahasa pengantar di Lembaga Pendidikan.
- c) Bahasa resmi yang digunakan dalam hal perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan.
- d) Bahasa resmi untuk pengembangan budaya dan pemanfaatan ilmu modern.

Berdasarkan tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI mencakup kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

4. Materi Kalimat Acak

a. Pengertian Kalimat

Kalimat merupakan satuan bahasa yang paling kecil, dalam bentuk tulisan atau lisan. Dalam kalimat diucapkan dengan suara tutun naik, keras lembut dan diakhiri dengan intonasi. Dalam bentuk tulisan, kalimat diawali dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik

(.), tanda tanya (?), atau tanda seru (!) menurut Alwi dalam Kurniawan (2020)

Sedangkan menurut Tarigan dalam Banda (2022) pengertian kalimat adalah suatu Bahasa yang dapat berdiri sendiri yang mempunyai pola intonasi akhir dan yang terdiri dari klausa. Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kalimat adalah satuan Bahasa yang paling kecil dan dapat berdiri sendiri. Kalimat terdiri dari dua atau tiga kata yang memiliki makna sendiri, kalimat biasanya diakhiri dengan tanda baca seperti titik, tanda tanya atau tanda seru.

b. Ciri-ciri Kalimat

Kalimat yang benar adalah kalimat yang sesuai akan ciri-ciri kalimat yaitu diawali dengan huruf kapital, terdiri dari 2 sampai 3 kata, dan terdapat tanda baca diakhir kalimat.

Menurut Tarigan dalam Sarna (2018) terdapat empat ciri utama kalimat yaitu:

1) Berdiri Sendiri

Berdiri sendiri yang dimaksud adalah terdiri dari dua kata atau lebih yang memiliki arti atau makna sendiri.

2) Diawali dengan Huruf Kapital

Huruf kapital sebagai huruf pertama pada awal kalimat.

Contohnya:

Adi makan rendang.

Apakah hari ini?

Ibu memasak didapur.

3) Terdiri dari klausa

Terdiri dari klausa adalah kalimat tersebut mengandung predikat yang membentuk kalimat sempurna.

4) Diakhiri Tanda Baca

Kalimat diakhiri dengan tanda baca terdiri dari:

a. Tanda Titik (.)

Tanda titik digunakan untuk akhir kalimat yang bukan pertanyaan atau seruan.

Contoh:

Ibuku pergi kepasar.

Biarlah Ani duduk disana.

Catatan:

Jika tidak menggunakan titik pada akhir kalimat maka unsur kalimat tersebut sudah bertanda titik.

Contoh:

Buku itu dirapikan oleh Drs. Mujeono, M.A.

Ani memerlukan meja, penghapus, dsb.

b. Tanda seru (!)

Tanda seru biasanya digunakan untuk kalimat perintah.

Contoh:

Adi tolong ambilkan buku itu!

Ani silahkan duduk di kursi itu!

c. Tanda tanya (?)

Tanda tanya digunakan dalam kalimat untuk menanyakan sesuatu.

Contoh:

Ibu pergi kemana?

Apa yang dilakukan ayah?

c. Kalimat Dasar

Kalimat dasar biasanya digunakan untuk anak di jenjang sekolah dasar. Tentang kalimat dalam bahasa Indonesia banyak dibahas oleh para ahli Bahasa.

Menurut putrayasa dalam Sejak dkk. (2021) mengemukakan bahwa kalimat yang baik dan benar harus disusun berdasarkan kaidah yang berlaku. Unsur-unsur penting yang harus ada dalam kalimat adalah subjek dan predikat.

Contoh:

- 1) Santi menulis.
- 2) Anto menggambar.

Kalimat 1) dan 2) terdiri atas unsur subjek dan predikat. Kedua kalimat di atas dapat diperluas dengan menambahkan objek, pelengkap, dan keterangan.

Contoh:

- 1) Santri menulis *buku*.
- 2) Anto menggambar *bunga ditaman*.

Contoh diatas menunjukkan bahwa kalimat dapat diperluas sesuai dengan tujuan penulis.

Menurut chaer dalam sajak, dkk. (2021) sebuah kalimat sederhana dalam Bahasa Indonesia memiliki empat pola yaitu:

- 1) Subjek + predikat

Contoh: Dina membaca.

- 2) Subjek + predikat + objek

Contoh: Ani membaca buku.

- 3) Subjek + predikat + objek + keterangan

Contoh: Pak dokter mengobati pasien di rumah sakit.

- 4) Subjek + predikat + objek + pelengkap

Contoh: Ibu membelikan adik baju baru.

Menurut Moeliono (2017) mengemukakan bahwa kalimat dasar adalah kalimat yang:

- 1) Terdiri dari satu klausa.
- 2) Unsur-unsurnya lengkap.
- 3) Susunan unsurnya menurut urutan yang paling umum.
- 4) Tidak mengandung pertanyaan, perintah, seruan, atau pengingkaran.

Dengan kata lain kalimat dasar terdiri unsur-unsur kalimat yang urutannya paling umum yaitu subjek + predikat + objek + keterangan + pelengkap S P O K Pel.

Dengan demikian pengertian subjek, predikat, objek, keterangan, dan pelengkap dijelaskan Moeliono (2017) adalah sebagai berikut:

1) Subjek

Dalam sebuah kalimat, subjek merupakan fungsi sintaksis terpenting kedua setelah predikat. Pada dasarnya subjek biasanya berupa nomina, seperti *Amir berlari* Menurut alwi dalam Moeliono (2017)

2) Predikat

Selain subjek fungsi predikat merupakan unsur inti sebuah kalimat. Dengan kata lain, kalimat terdiri dari dua unsur S dan P. kalimat tersebut disebut kalimat mirror untuk mengidentifikasi sebuah kalimat menurut mulyono dalam Moeliono (2017) mengemukakan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merupakan jawaban dari pertanyaan mengapa (melakukan apa), bagaimana, berapa, dan apa dari subjek tersebut.
- b. Menerangkan atau memberikan keterangan tentang subjek.
- c. Terkadang berpartikel -lah.
- d. Dalam kalimat dasar berakhiran intonasi turun.
- e. Kebanyakan berdistribusi setelah subjek.

3) Objek

Pada kalimat aktif objek merupakan kalimat yang kehadirannya dituntut oleh predikat. Objek biasanya berupa nomina atau frasa nominal. Apabila objek tergolong kategori

Sayur dijual ibu di pasar legi. (pasif)

S P Pel K

Kalimat pertama dapat dilihat bahwa kata *sayur* menempati fungsi O dan kata tersebut berada setelah predikat. Fungsi O pada kalimat tersebut dapat menduduki fungsi S apabila dipasifkan seperti terdapat dikalimat yang kedua.

Tabel 2. 1 Modifikasi Model Pengembangan 4D Menjadi 3D

Objek	Pelengkap
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbentuk frasa nominal atau klausa nominal 2. Terletak dibelakang predikat; 3. Menjadi subjek akibat pemasifan kalimat; 4. Bisa diganti dengan promina -nya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbentuk frasa nominal, frasa verbal, vrasa preposisional atau klausa; 2. Terletak langsung di belakang predikat jika tidak ada objek dan berada dibelakang objek jika unsur tersebut hadir; 3. Tidak bisa menjadi subjek akibat pemasifan; 4. Tidak bisa diganti dengan -nya kecuali dalam kombinasi preposisi selain <i>di-, ke-, dari</i> dan <i>akan</i>.

5) keterangan

Keterangan merupakan yang paling beragam dan paling mudah berpindah tempat. Keterangan bisa berada di awal, di akhir, dan bahkan ditengah kalimat. Menurut Suparman dalam buku Moeliono (2017). Berikut merupakan contoh kalimat keterangan:

Polisi menangkap pembakar lahan liar itu kemarin.

S P P K

Kemarin polisi menangkap pembakar lahan liar itu.

K S P O

Polisi kemarin menangkap pembakar lahan liar itu.

S K P O

Polisi menangkap kemarin pembakar lahan liar itu.

S P K O

Pada kalimat pertama bisa dilihat bahwa konstituen fungsi K terletak dibagian akhir kalimat. Pada kalimat kedua terletak di awal kalimat sebelum S. dan pada kalimat ketiga K berada di antara S dan P. Sedangkan pada kalimat keempat K berada di antara P dan O. Kalimat pertama, kedua dan ketiga merupakan struktur kalimat yang berterima sedangkan struktur pada kalimat keempat merupakan struktur yang tidak berterima.

d. Menyusun Kalimat Acak

Salah satu kesulitan dalam anak SD adalah Menyusun kalimat acak menjadi kalimat yang tepat. Ciri-ciri kalimat acak merupakan kata awal diawali huruf kapital dan kata terakhir diakhiri dengan tanda titik (.) kalimat adalah bagian dari wacana. Menurut Yuniarti (2021) kalimat yang baik dan tertata akan memudahkan memahami dan membacanya. Sedangkan menurut Sudirman (2021) acak kata merupakan suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran

Menyusun kalimat siswa akan Menyusun kata yang diacak untuk menjadi suatu kalimat yang jelas maknanya. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa menyusun kalimat acak adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran agar menjadikan kalimat yang baik guna mempermudah pembaca untuk memahami makna dari kalimat tersebut.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

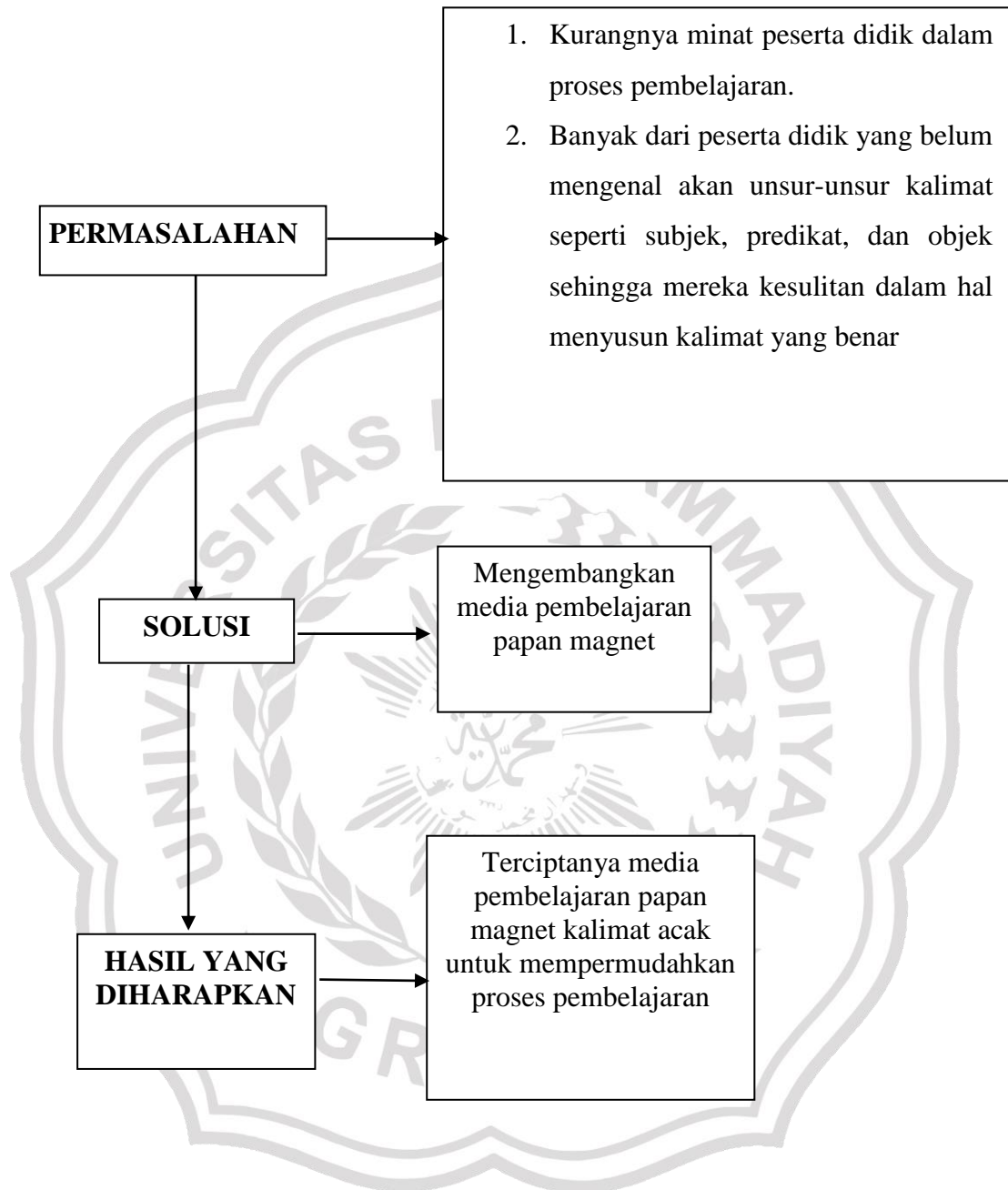
1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Pratiwi, Syafdaningsih, dan Rukiyah (2018) dengan judul *Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetic Maze Untuk Anak*. Hasil penelitian berdasarkan penilaian validasi dari ahli media adalah dilakukannya evaluasi formati yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap self evaluation, expert review, one-to one evaluation, dan small group evaluation. Subjek pada penelitian ini adalah 12 anak, 3 anak pada tahap one-to-one evaluation dan 9 anak tahap small group TK. dengan tahap-tahap yang dilakukan didapatkan hasil rata-rata observasi sebesar 92% (kategori baik sekali) untuk mengenal macam-macam hewan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lulu Andriani Boru Tarigan dan Safrida Napitupulu (2020) dengan judul *Pengembangan Media Papan Magnetik pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV SD*, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengembangkan produk berpa papan magnet yang dimana memenuhi kriteria layak. Kesimpulan layak disini digunakan berdsarkan validasi ahli materi, validasi ahli media danrespon guru. Penelitian

pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) akan tetapi pada penelitian ini menggunakan tiga langkah saja yaitu: analisis, perancangan, pengembangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shoma Adhi Wijaya dengan judul *Pengembangan Papan Magnetik Kariotipe pada Materi Mutasi Kromosom Siswa Kelas XII 2*. Hasil observasi pada penelitian menunjukkan bahwa 84,3% siswa menyatakan sulit konsep yang kompleks dan 100% siswa membutuhkan media untuk membantu siswa untuk memahami konsep, maka salah satu solusinya yaitu peneliti membuat pengembangan media pembelajaran papan magnetic kariotipe. Hasil validasi media pembelajaran papan magnet menunjukkan aspek kualitas media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 98,25%, aspek efektivitas media mendapat presentase 93,25%, aspek materi dan konsep mendapat presentase 97,5%, dan aspek kebahasaan mendapatkan presentase 100%. Semua aspek tersebut mendapat penilaian yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi media dapat disimpulkan bahwa media papan magnetic yang dikembangkan dapat dikatakan layak secara teoritis dengan presentasi kelayakan sebesar 97,8%. Media papan magnetic juga layak secara empiris berdasarkan respons siswa dengan presentase 95,48% dan berdasarkan hasil belajar dengan presentase ketuntasan 100% dengan skor rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 89,25%.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahil Nurmeilana, Lukman Nurlakim, dan Suparno dengan judul *Development of Thematic Magnetic Board Media (PAMANTIK) in Thematic Learning in Third Grade Elementary Schools*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengalisis proses pengembangan media pembelajaran PAMANTIK yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik. Hasil kelayakan pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli Pendidikan dengan kategori interpretasi “sangat layak”, sedangkan respon siswa terhadap media PAMANTIK dilakukan dengan uji coba terbatas pada siswa kelas 3 sekolah dasar didapatkan kategori interpretasi “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAMANTIK sangat baik dan layak digunakan disekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

