

259/S/PGSD-ICCBR/PK.03.08/21/Desember/2022

**REPRESENTASI KAJIAN SEMANTIK KELAS II SEKOLAH  
DASAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA**

(Analisis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas II Sekolah  
Dasar)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat penelitian skripsi pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Aydiraz Fadhlurahman

1806701

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**2022**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**AYDIRAZ FADHLURAHMAN**

**1806701**

**REPRESENTASI KAJIAN SEMANTIK KELAS II SEKOLAH DASAR  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA**

(Analisis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar)  
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



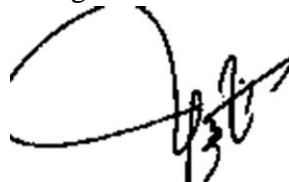
**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd**  
NIP 1970011722008122001

Pembimbing II,



**S. Nailul Muna Aljamaliah, M.Pd.**  
NIP 920200419921030201

Diketahui,  
Ketua Program Studi S-1 PGSD,



**Dr. Yeni Yuniarti M.Pd**  
NIP 1970011722008122001

**REPRESENTASI KAJIAN SEMANTIK KELAS II SEKOLAH  
DASAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA**

(Analisis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar)

oleh:

Aydiraz Fadhlurahman

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Aydiraz Fadhlurahman  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Desember 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

# **REPRESENTASI KAJIAN SEMANTIK KELAS II SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA**

(Analisis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar)

**AYDIRAZ FADHLURAHMAN**

**NIM. 1806701**

## **ABSTRAK**

Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan metode pembelajaran dengan kurang efektif dan tidak efisien. Akibat dari metode pengajaran yang tanpa media adalah kegiatan pembelajaran di kelas terasa membosankan serta siswa di kelas merasa kurang antusias. Setelah itu, beberapa siswa menjadi tidak fokus dan bermain-main bersama temannya. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting agar siswa antusias dan minat belajar tinggi. Metode analisis deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang tepat dalam penjabaran hasil penelitian. Dengan media permainan ular tangga siswa menjadi lebih antusias dan semangat belajar yang tinggi. Siswa menjadi lebih mudah dalam proses menangkap makna. Dalam proses implementasinya lebih banyak cenderung pada makna kognitif karena mengandalkan kemampuan kognitif siswa, yang kemudian diikuti referensial dan konseptual. Tetapi, untuk makna literal itu sendiri tidak ada sama sekali karena mengacu pada makna yang berasal dari kamus. Media permainan ular tangga diharapkan menjadi sebuah solusi atas kurangnya media yang inovatif dari guru serta mengatasi situasi di kelas akibat siswa yang sering bermain-main di tengah jam pelajaran.

**Kata Kunci:** Representasi Kajian Semantik, Anak Sekolah Dasar, Ular Tangga

**REPRESENTATION OF SEMANTIC STUDY OF ELEMENTARY SCHOOL  
CLASS II THROUGH THE SNAKE AND LADDER GAME**

*(Analysis of Qualitative Descriptive Research on Class II Elementary School  
Students)*

**AYDIRAZ FADHLURAHMAN**

**NIM. 1806701**

**ABSTRACT**

*Indonesian language learning activities are synonymous with the name telling stories. When the learning process takes place, the teacher teaches learning methods less effectively and inefficiently. As a result of teaching methods without media, learning activities in class feel boring and students in class feel less enthusiastic. After that, some students became unfocused and played with their friends. When the ongoing learning process is less effective, then in terms of representing semantic studies it becomes unchanneled. Especially the 2nd grade level which should have an energetic and cheerful atmosphere, but this is a problem in that class. The use of learning media is very important so that students are enthusiastic and have a high interest in learning. Qualitative descriptive analysis method is an appropriate research method in the elaboration of research results. With the media of snakes and ladders game students become more enthusiastic and have a high enthusiasm for learning. Students become easier in the process of capturing meaning. In the implementation process it tends to be more cognitive meaning, which is then followed by referential and conceptual. However, for the literal meaning itself there is none at all. The snakes and ladders game media is expected to be a solution to the lack of innovative media from teachers and overcome situations in the classroom due to students who often play around in the middle of class.*

**Keywords:** *Representation of Semantic Study, Elementary School Children, Snakes and Ladder.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I: JUDUL PENELITIAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Kajian mengenai Semantik .....	6
2.2 Kajian mengenai Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar.....	10
2.3 Kajian mengenai Media Pembelajaran .....	24
2.4 Kajian Resepsi Semantik Melalui Permainan Ular Tangga .....	28
2.5 Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga.....	34
2.6 Penelitian yang Relevan .....	35
<b>BAB III: METODE DAN DESAIN PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
3.1 Metode Dan Desain Penelitian .....	38
3.2 Tempat Dan Subjek Penelitian .....	39
3.3 Instrumen Penelitian .....	38

3.4	Prosedur Penelitian .....	45
3.5	Teknik Analisis Data .....	48
3.6	Penilaian Semantik .....	52
	<b>BAB IV: TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	53
4.2	Hasil Penelitian .....	55
4.3	Pembahasan .....	58
	<b>BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>62</b>
5.1	Simpulan .....	62
5.2	Implikasi dan Rekomendasi .....	62
5.2.1	Implikasi .....	63
5.2.2	Rekomendasi.....	63
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>
	<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR



Gambar 3.1. Bagan Prosedur Penelitian .....	46
Gambar 3.2. Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman.....	49

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Semantik Denotatif .....	17
Tabel 3.2. Pertanyaan wawancara setelah pembelajaran kepada guru .....	40
Tabel 3.3. Pertanyaan seputar tes terhadap siswa .....	42
Tabel 4.1. Hasil Analisis Jawaban Siswa Kelas 2E.....	57

## DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2010). *Bahan Belajar Mandiri. Metode Penelitian Pendidikan. Pengolahan dan Analisis Data Hasil Penelitian..* Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amilia, F., & Anggraeni, A. W. (2019). *Semantik: Konsep dan Contoh Analisis.* Malang: Pustaka Abadi.
- Arifin, M., & Asfani, K. (2014). *Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Pengembangan.* Malang: Program Pasca Sarjana Pendidikan Kejuruan Universitas Negeri Malang
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basri, H. (2014). *Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. Journal of US-China Public Administration,* October 2014, 11 (10), 831-838.
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (1994). *Linguistik Umum.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2007). *Linguistik Umum Cetakan Ketiga.* Jakarta: Rineka Cipta
- Chaer, A., & Muliastuti, L. (2009). *Hakikat Semantik.*
- Chaer, A., & Muliastuti, L. (2014). *Makna dan Semantik. Semantik Bahasa Indonesia,* 1-39.
- Darmayanti, N. (2007). *Bahasa Indonesia.* Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Dhanawaty, N. M., Satyawati, M. S., & Widarsini, N. P. N. (2017). *Pengantar linguistik umum.* Denpasar: Pustaka Larasan.
- Djuanda, D. (2010). *Penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.* Researchgate. Net, 15.
- Fachrudin, A.E. (1988). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis.* Jakarta: Depdikbud.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 4(2), 630-638.
- Hasan, M., Milawati, M. P. I., Darodjat, M. P. I. D., & Khairani, M. A. I. D. T. (2021). *Media pembelajaran.* Penerbit: Tahta Media Group.
- Hidayat, P. N., & Jati, P. S. (2022, August). Permainan ular tangga untuk anak sekolah dasar: media pembelajaran Bahasa Indonesia. *In SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 850-854).
- Ilmiah, I., Ridfah, A., & Dewi, E. M. P. Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi,* 1(1), 22-29.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran.* Jakarta: Diva Press.
- Isam, H., & Awal, N. M. (2012). *Nilai Setia Dari Perspektif Prosodi Semantik: Analisis Berbantu Data Korpus.* GEMA Online Journal of Language Studies, 12(2).

- Iskandarwassis & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kamaliyah, S. (2014). *Analisis Makna Referensial Dan Makna Non Referensial Dalam Ruang Lingkup Semantik Pada Surat Izin Siswa SDN Tamidung I Kelas II Semester I Kecamatan Batang-batang Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2012-2013*. (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sumenep).
- Kasinath, H. M. (2013). Understanding and using qualitative methods in performance measurement. *Journal of Educational Studies, Trend and Practices*, 3(1), 46-57.
- Li, S., & Seale, C. (2007). *Learning to do qualitative data analysis: An observational study of doctoral work*. *Qualitative Health Research*, 17, 1442–1452. <https://doi.org/10.1177/1049732307306924>
- Magfiroh, F. N., Winangsih, R., & Prasetya, T. I. (2018). *Representasi Kekerasan Seksual Pada Anak Tuna Rungu Dalam Film Silenced (Analisis Semiotika Roland Barthes)* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Moleong, J.L. (2011). *Metodelogi Penelitian Kualitatif, rev.ed.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muliastuti, L. (2014). *Bahasa Dan Linguistik*. Linguistik Umum, 42.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99.
- Muzaiyanah. 2012. Jenis Makna dan Perubahan Makna. *Jurnal Wardah*. 13(2), 145-152.
- Nggarang, Y. B. (2015). Analisis Semantik Dan Representasi Level Pemahaman Distractor Dalam Soal Membaca Pemahaman Stufe I Buku *Wie Geht's?*. *Laterne*, 4(2).
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Nurgiyantoto, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa Indonesia dan Sastra*. Yogyakarta: BPF.
- Pranata, Y. H. (2020). *Representasi Pria Metroseksual Dalam Iklan Televisi Produk Perawatan Wajah Pria (Analisis Semiotika Pada Iklan Produk Perawatan Wajah Garnier Man–Turbo Light Oil Control 3 in 1 Charcoal)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Prastowo, A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putra, D. A. K., Kartini, R., & Wafara, P. C. (2022). Perkembangan semantik pada anak usia 8 tahun. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(1), 41-50.
- Purwanto & Alim. (1997). *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda Jayaputra.

- Ramlah, R. (2015). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Hukum Kekekalan Materi. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 3(2).
- Ratnaningsih, N. N. 2014. “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*”. Skripsi. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosdiana, L. A., Sunendar, D., & Damaianti, V. S. (2021). Perencanaan Bahasa Indonesia Pada Setiap Jenjang Pendidikan Berbasis Kurikulum 2013: Implementasi dan Tantangannya. *Semantik*, 10(2), 135-146.
- Sadiman, S.A., dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarifuddin, M. (2021). *Konsep Dasar Makna Dalam Ranah Semantik*. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(2).
- Setiawan, T. Y. (2021). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 176-179.
- Soedjito, S., Sri Soedarmao, S. S., & Sunaryo HS, S. H. (1986). *Pemakaian Bahasa Jawa Di Pesisir Utara Jawa Timur Bagian Sempit* (1986).
- Solehudin, A., Samingin, F. X., & Wijayanti, A. (2020). Perbandingan Bentuk dan Makna Kata Kena dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Malaysia serta Implementasinya sebagai Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 11-25.
- Sukmadinata, S.N. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarti & Anggraini, D. (2009). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: UPY.
- Supadi, S. (2020, October). Perkembangan Makna sebagai Ajang Semantik. *In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1 (1), p76-83).
- Suryaningrat, E. (2019). Pengertian, Sejarah dan Ruang Lingkup Kajian Semantik (Ilmu Dalalah). *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 12(1), 105-125.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutopo, H.B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Aplikasinya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21-31.
- Thamrin, H., & Sabardila, A. (2014). *Efektivitas Algoritma Similaritas Semantik Berbasis Jejaring Kata Untuk Mengukur Kemiripan Kalimat Bahasa Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tompkins, J. (2010). *Terampil Menulis dalam Bahasa Indonesia yang Benar*. Banjarmasin: Sarjana Indonesia.
- Vogt, L. (2021). FAIR data representation in times of eScience: a comparison of instance-based and class-based semantic representations of empirical

- data using phenotype descriptions as example. *Journal of Biomedical Semantics*, 12(1), 1-25.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widhiarso, W., & Prawitasari, J. E. (2010). Struktur semantik kata emosi dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 37(2), 153-164.
- Zainudin, M.M. (2008). *Metodelogi Penelitian (Pendekatan Praktis dan Aplikatif)*. Bandung: PT Refika Aditama

