

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu cabang dari ilmu linguistik sendiri juga adalah semantik. Semantik adalah salah satu cabang dari ilmu linguistik yang mempelajari makna dari bahasa. Walaupun istilah semantik telah diterima oleh para-para pakar linguistik sebagai cabang linguistik yang mana menganalisis makna-makna dari linguistik namun interpretasi dan ruang lingkup analisis semantik dibidang linguistik belum disepakati, walaupun demikian seseorang bisa membaca suatu tulisan tanpa mengetahui “apa itu makna yang sebenarnya” dan inilah ciri khas suatu bahasa yang dapat digunakan untuk dirinya sendiri ,kita bisa memaknai suatu kalimat dengan pengertian dari diri kita sendiri maupun dari orang lain, setiap pengertian makna tidaklah selalu sama. Karena setiap individu memiliki pemikiran yang berbeda atau multiperspektif (Muliastuti: 2014, hlm. 20).

Hasil dari representasi dari kajian semantik dapat membuat siswa juga merasa termotivasi untuk giat belajar dan keterampilan siswa kelas II SD dalam memahami makna bahasa yang ada dalam cerita anak menjadi terasah dan mampu mengartikan suatu bahasa dengan baik. Representasi semantik itu sendiri merupakan sebuah inovasi yang bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar tinggi dapat menjadi salah satu metode ataupun sebagai solusi agar pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dan untuk sasarannya di kelas II SD adalah karena menjadi sasaran yang dinilai tepat karena siswa kelas II ataupun kelas rendah yang lainnya sangat senang jika ada kegiatan pembelajaran sembari bermain. Serta siswa kelas rendah yang sedang berada di dalam fase atau tahap operasional konkret (Ibda: 2015, hlm. 34).

Semantik adalah 1. Bagian struktur bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan dan juga dengan struktur makna suatu wicara. 2. Sistem dan penyelidikan makna dan arti dalam suatu bahasa atau bahasa pada umumnya. Semantik yang membahas tentang makna bertujuan untuk selain mencari sebuah makna pada bahasa yang terstruktur, semantik dapat berguna untuk menelisik sebuah arti kata yang

tertuang secara mendalam. Pengetahuan semantik akan memudahkan dalam memilih dan juga menggunakan kata dengan makna yang tepat dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat umum, tanpa adanya pengetahuan akan konsep polisemi, homonimi, denotasi, konotasi dan nuansa-nuansa yang bermakna tentu akan sulit bagi mereka untuk mampu menyampaikan informasi yang secara tepat dan juga benar. Sehingga dalam hal ini terbagi manfaat semantik secara dua yaitu manfaat teoritis dan juga manfaat praktis. Semantik merupakan studi tentang bagaimana kata dan frasa memperoleh makna, dan bagaimana arti dari kata atau frasa dapat berubah tergantung pada konteks penggunaannya. Semantik adalah cabang dari linguistik yang penting, karena membantu kita memahami bagaimana bahasa bekerja dan bagaimana kita dapat menggunakannya secara efektif untuk menyampaikan makna, dan juga dapat memahami arti dari sebuah kata atau kalimat dengan tepat (Kridalaksana, 1993, dalam Herlina, dkk, 2019, hlm. 72).

Selain itu, semantik membantu kita memahami cara kerja bahasa, yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi kita. Dengan memahami makna kata dan frasa, kita dapat menggunakan bahasa secara lebih efektif untuk menyampaikan pikiran dan gagasan kita kepada orang lain. Ini dapat membuatnya lebih mudah untuk dipahami dan dipahami oleh orang lain, yang dapat memfasilitasi komunikasi yang lebih baik baik dalam konteks pribadi maupun profesional. Pemakaian dasar-dasar semantik tentunya masih diperlukan untuk dapat memahami dunia yang penuh dengan informasi dan lalu-lintas kebahasaan yang terus berkembang (Gani, 2018, hlm. 13).

Semantik merupakan studi tentang makna dalam bahasa. Konsep ini biasanya tidak diajarkan sebagai mata pelajaran terpisah di sekolah dasar, tetapi merupakan aspek penting dari pembelajaran dan penggunaan bahasa yang diperkenalkan dan dikembangkan pada usia ini. Dalam jenjang kelas 2 atau yang biasa disebut sebagai kelas rendah, siswa umumnya belajar membaca dan menulis kalimat yang lebih kompleks, dan mereka mungkin juga diperkenalkan dengan konsep tata bahasa dan kosa kata dasar. Mereka mungkin juga mulai belajar tentang berbagai jenis kata, seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat, dan bagaimana kata-kata ini berfungsi dalam kalimat. Keterampilan ini akan membantu mereka lebih memahami dan menggunakan

bahasa, termasuk arti kata-kata dan bagaimana kata-kata itu digunakan dalam konteks yang berbeda.

Merujuk pada jenjang kelas 2 atau kelas rendah yang dapat diperkenalkan dengan konsep semantik yang lebih maju, seperti bahasa kiasan (menggunakan kata dan frasa untuk menggambarkan sesuatu dengan cara yang tidak benar secara harfiah) dan konotasi (asosiasi dan emosi yang terkait dengan kata). Namun, fokus pada usia ini umumnya adalah membangun landasan keterampilan berbahasa dan memahami makna kata dalam konteks. Ini biasanya tidak diajarkan di sekolah dasar kelas 2, karena ini adalah konsep yang lebih maju yang biasanya dipelajari di perguruan tinggi atau kursus linguistik tingkat pascasarjana. Namun, teruntuk siswa di jenjang kelas 2 dan bahkan lebih muda dapat diperkenalkan dengan beberapa konsep dasar yang berkaitan dengan semantik, seperti arti kata dan bagaimana kata dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide. Misalnya, seorang guru dapat membantu siswa memahami bahwa kata "anjing" mengacu pada jenis hewan tertentu dan kata "lari" merujuk pada jenis gerakan. Konsep dasar ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa mereka dan pemahaman mereka tentang bagaimana kata bekerja (Kamila, 2014, hlm. 1).

Dalam jenjang kelas 2 sekolah dasar, siswa sedang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret dan mungkin mampu memahami dan memanipulasi objek dan peristiwa konkret. Mereka mungkin dapat menggunakan penalaran logis untuk memecahkan masalah dan memahami konsep seperti berat, volume, dan jarak. Namun, penting untuk diingat bahwa anak-anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda dan mungkin tidak semuanya berada pada tahap perkembangan yang sama. Karena ini merupakan sesuatu yang cukup penting bagi perkembangan kemampuan menangkap makna bagi siswa.

Mempelajari konsep semantik secara sederhana merupakan hal penting dan menarik untuk diteliti. Dikarenakan pada usia ini, siswa biasanya mengembangkan keterampilan bahasa yang lebih maju dan mampu memaknai dan menggunakan bahasa secara lebih efektif. Mengajar siswa tentang semantik dapat membantu mereka memahami arti kata dan menggunakan bahasa dengan lebih akurat dan efektif salah

satunya dengan media cerita anak. Serta dengan mempelajarinya dapat membantu mereka meningkatkan pemahaman bacaan mereka dengan belajar menggunakan petunjuk konteks dan arti kata untuk lebih memahami teks. Selain itu, mempelajari semantik dapat membantu siswa memperluas kosa kata mereka dan menjadi komunikator yang lebih percaya diri dan cakap. Ada banyak kegiatan dan latihan yang menyenangkan dan menarik yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan semantik kepada siswa kelas 2, seperti pengurutan kata, permainan kosa kata, dan diskusi menarik tentang makna dari sebuah kalimat atau kata (Amilia, dkk, 2019, hlm. 9-10).

Media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar atau memperkuat semantik dengan siswa kelas 2. Selanjutnya ada beberapa cara yang dipercaya dapat menggunakan permainan dalam pelajaran semantik, seperti pengembangan kosa kata, penggunaan petunjuk konteks, pengurutan kata, dan pencocokan kata. Dengan menggunakan permainan ular tangga dengan cara ini, siswa dapat bersenang-senang sambil melatih keterampilan bahasa yang penting seperti pengembangan kosa kata, penggunaan petunjuk konteks, dan makna dari kata.

Penting untuk diingat bahwa permainan ular tangga harus menjadi salah satu bagian dari pelajaran konsep kajian semantik yang lebih besar. Serta harus memasukkan aktivitas dan latihan lain untuk membantu siswa belajar dan melatih keterampilan bahasa yang penting. Misalnya, guru mungkin meminta siswa mengerjakan pengurutan kata, melengkapi lembar kerja kosa kata, atau terlibat dalam diskusi tentang arti kata (Nugrahani, 2007, hlm. 37).

Penelitian yang berjudul “Perkembangan semantik pada anak usia 8 tahun” yang dilakukan oleh Putra, dkk (2022) ini menjelaskan tahap perkembangan dari semantik yang dimana perkembangan semantik mengacu pada perkembangan pemahaman anak dan penggunaan kata-kata dan bahasa. Pada usia 8 tahun, anak-anak biasanya dapat memahami dan menggunakan berbagai kata dan konsep, dan keterampilan bahasa mereka jauh lebih maju daripada usia sebelumnya. Pada usia ini, anak sudah mampu memahami dan menggunakan konsep abstrak serta dapat terlibat dalam percakapan yang lebih kompleks. Selain memperluas kosa kata, anak usia 8 tahun yang dimana memasuki jenjang kelas 2 juga mampu menggunakan bahasa secara lebih efektif untuk

mengungkapkan pikiran dan gagasannya. Mereka mampu menggunakan struktur kalimat yang lebih kompleks dan mampu menyampaikan pemikiran dan ide mereka dengan lebih jelas dan efektif. Untuk kekurangan dalam penelitian ini yaitu hanya berfokus memantau perkembangan dari kemampuan anak saja serta kurang berfokus pada cara lain agar berkembang dengan lebih baik dan pesat. Karena jika ingin memperhatikan dan membuat kemampuan siswa dalam menangkap makna berkembang, peneliti harus melatih tentang kata-kata yang baru. Kemudian bisa dilakukan melalui permainan yang membuat siswa akan lebih cepat dalam perkembangan kemampuan menangkap maknanya.

Selanjutnya dalam penelitian yang berjudul “Permainan ular tangga untuk anak sekolah dasar: media pembelajaran Bahasa Indonesia” yang dibawakan oleh Hidayat, dkk (2022) menjelaskan terkait peran media permainan ular tangga untuk pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menjelaskan bahwa tujuan dari permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran ini, yaitu mengenal kalah dan menang dan belajar bekerja sama dan menunggu giliran serta mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan dan mampu belajar memecahkan masalah. Untuk kelemahan dari permainan ini adalah tidak mendorong pemikiran kritis atau keterampilan memecahkan masalah. Hasil permainan sebagian besar ditentukan oleh kebetulan, karena pemain tidak memiliki kendali atas lemparan dadu. Ini berarti bahwa permainan tidak mendorong pemain untuk berpikir secara strategis atau mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi apa pun. Selain itu, permainan ini tidak memberikan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk melatih keterampilan bahasa atau komunikasi.

Setelah mempelajari dari kedua penelitian yang relevan diatas, peneliti sadar dalam merepresentasikan kajian semantik tidaklah mudah, perlu inovasi serta strategi yang betul-betul matang agar media permainan ular tangga dapat mewujudkan representasi kajian semantik dengan tepat. Selanjutnya perlu diketahui bahwa dalam penelitian ini

telah dipikirkan secara matang dengan mempersiapkan media serta segala sesuatunya dengan baik. Kemudian penelitian ini yang berjudul “Representasi Kajian Semantik Kelas II Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga” telah menjawab masalah serta kendala dari kedua penelitian diatas dan memiliki keunggulan lebih. Keunggulan dari penelitian ini adalah menggunakan media permainan ular tangga yang tentunya dimodifikasi sedemikian rupa dengan pertanyaan didalamnya membuat siswa pada saat memainkannya merasa tertantang dan menumbuhkan pola berfikir keras dalam waktu yang cepat. Selain itu, penelitian yang dilakukan ini melatih kemampuan menangkap makna siswa dengan baik, serta membuat rasa antusiasme siswa tinggi dan menumbuhkan semangat dalam belajar. Penelitian ini merupakan sebuah jawaban yang merupakan gabungan dari kedua penelitian diatas. Kemudian dapat dipastikan penelitian ini merupakan penelitian yang unggul dan inovatif namun sederhana.

Dengan mendemonstrasikan makna Bahasa (semantik) melalui permainan ular tangga dapat menjadi sebuah media pembelajaran inovasi yang terbaru serta menjadi pembeda dalam penelitian yang diambil kali ini untuk memperlihatkan bahwa semantik merupakan suatu kajian yang menarik untuk diulas. Selain dapat memancing atensi dari siswa terutama kelas II, menggunakan media permainan ular tangga yang sederhana dan mudah dimengerti. Serta sebagai sebuah gaya ataupun inovasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai instrumen penting dalam kegiatan pembelajaran.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bertitik tolak pada latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas kajian semantik melalui permainan ular tangga?
2. Bagaimana representasi semantik terhadap siswa sd kelas dua melalui permainan ular tangga?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam kajian semantik melalui permainan ular tangga.

2. Mendeskripsikan hasil representasi semantik terhadap siswa kelas dua melalui permainan ular tangga.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Bertitik tolak dari tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti. Penelitian yang dilaksanakan di kelas II sekolah dasar ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut.

a. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan bagaimana menciptakan suasana kegiatan belajar di kelas serta solusi untuk menjadi lebih interaktif dengan siswa di sekolah dasar.
2. Guru dapat mengembangkan keterampilan mengajarnya di kelas, khususnya untuk mengasah pemahaman makna bahasa melalui permainan ular tangga.
3. Guru dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, lebih menarik, lebih kreatif, tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.

b. Bagi Siswa

1. Dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengasah pemahaman makna bahasa dari cerita anak.
2. Dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong minat dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui permainan ular tangga.
3. Dapat mendorong siswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dongeng cerita anak yang kolaborasi dengan permainan ular tangga.

c. Bagi Sekolah

1. Dapat memudahkan sekolah dalam penggunaan alat peraga serta dapat berinovasi membuat media pembelajaran sendiri. Penggunaan media permainan sederhana di sekolah tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar dalam menyediakan alat peraga untuk demonstrasi pembelajaran.

2. Dapat dijadikan bahan informasi dan evaluasi berkaitan dengan keterampilan memahami makna bahasa (semantik) di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

1) Pelaksanaan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, sehingga memiliki inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenai memahami kajian semantik yang di representasikan melalui cara yang berbeda dengan yang lainnya.

2) Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti untuk mengkolaborasikan antara bermain permainan dalam melaksanakan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran memahami makna bahasa dari sebuah kalimat.

3) Dapat memberikan informasi selanjutnya mengenai penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran memahami makna.

