

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MIND MAPPING GAME*  
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT  
SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA  
DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Departemen Pendidikan Khusus



oleh :

Maharani Al'arsi

NIM 1910034

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MAHARANI AL'ARSI**

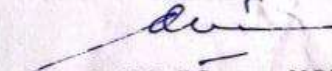
**NIM. 1910034**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MIND MAPPING GAME* TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT,  
OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS  
VIIA1 DI SLBN CICENDO**

**Disetujui dan Disahkan oleh Dosen Pembimbing**

**Pembimbing I**



**Dr. H. Dudi Gunawan, M.Pd**

**NIP. 196211211984031002**

**Pembimbing II**

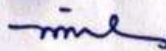


**Rina Maryanti, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 199303272020122010**

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Pendidikan Khusus**



**Dr. dr. Rikma Nurahmi RA, M.Pd**

**NIP. 197511182005012001**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MIND MAPPING GAME*  
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT  
SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA  
DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO**

oleh :

Maharani Al'arsi

NIM. 1910034

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar  
Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Maharani Al'arsi

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MIND MAPPING GAME* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SUBJEK, PREDIKAT, OBJEK, KETERANGAN (SPOK) PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS VIIA1 DI SLBN CICENDO

Maharani Al'arsi

NIM. 1910034

Anak tunarungu memiliki hambatan pendengaran yang kemudia berdampak pada proses komunikasi, bahasa, serta belajarnya. Dampak dari proses komunikasi ini akan berdampak juga dalam menyampaikan pesan baik lisan maupun kalimat seperti mengirimkan pesan. Mereka seringkali salah dalam menempatkan unsur kata dalam sebuah kalimat yang mengakibatkan penerima pesan suslit memahami apa yang disampaikan oleh mereka. Kasus seperti ini sama halnya dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo tepatnya pada kelas VIIA1. Masih ada beberapa peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo yang belum mampu menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *mind mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu kelas VIIA1 di SLBN Cicendo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eskperimen dengan desain *one pre-test post-test*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media *Mind Mapping Game* ini dapat dilihat dari hasil perbandingan uji *Wilcoxon* pada skor *pre-test* dan *post-test* pada setiap aspeknya, yaitu pada aspek menentukan kata yang termasuk ke dalam unsur subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK), menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) dan menentukan kalimat SPOK dengan benar.

**Kata Kunci:** Kemampuan Menyusun Kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK), *Mind Mapping Game*, Peserta Didik Tunarungu

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF THE USE OF MIND MAPPING GAME MEDIA ON THE IMPROVEMENT OF THE ABILITY TO CONSTRUCT SUBJECT, PREDICATE, OBJECT, DESCRIPTION (SPOK) in STUDENTS WITH HEARING IMPAIRMENTS CLASS VIIA1 IN SLBN CICENDO***

**Maharani Al'arsi**

**NIM. 1910034**

*Deaf children have hearing impairments which then impact on their communication, language, and learning processes. The impact of this communication process will also have an impact on conveying messages both verbally and sentences such as sending messages. They are often wrong in placing word elements in a sentence which results in the recipient of the message suslit understand what is conveyed by them. Cases like this are the same as the problems experienced by deaf students at SLBN Cicendo, precisely in class VIIA1. There are still some deaf students at SLBN Cicendo who have not been able to compose SPOK sentences (subject, predicate, object, description) correctly. This study aims to determine the effect of using mind mapping game media on improving the ability to compose SPOK sentences (subject, predicate, object, description) in Deaf students in class VIIA1 at SLBN Cicendo. The method used in this research is experimental method with one pre-test post-test design. The results of this study state that the use of Mind Mapping Game media can be seen from the results of the Wilcoxon test comparison on the pre-test and post-test scores on each aspect, namely on the aspect of determining the words included in the SPOK element (subject, predicate, object, description), composing SPOK sentences (subject, predicate, object, description) and determining SPOK sentences correctly.*

**Keywords:** *Ability to Compose Subject, Predicate, Object, Description, Mind Mapping Game, Deaf Learner.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
1.5.1 Tujuan Penelitian .....	7
1.5.2 Tujuan Khusus.....	8
1.5.3 Kegunaan Penelitian.....	8
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Konsep Dasar Peserta Didik Tunarungu .....	10
2.1.1 Pengertian Peserta Didik Tunarungu .....	10
2.1.2 Klasifikasi Peserta Didik Tunarungu .....	11
2.2 Kemampuan Peserta Didik Tunarungu Dalam Menyusun Kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK).....	12
2.3 Materi Pembelajaran Menyusun Kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK).....	14
2.4 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	16
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	16

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	17
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran .....	17
2.4.4 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar .....	18
2.4.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	19
2.4.6 Pengertian <i>Mind Mapping Game</i> .....	20
2.4.7 Manfaat Mind Mapping Game .....	22
2.4.8 Langkah-langkah <i>Mind Mapping Game</i> .....	23
2.5 Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
3.1 Metode Penelitian .....	28
3.2 Variabel Penelitian .....	30
3.2.1 Variabel Bebas .....	30
3.2.2 Variabel Terikat .....	30
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	33
3.3.1 Lokasi Penelitian .....	33
3.3.2 Subjek Penelitian .....	33
3.4 Populasi .....	34
3.5 Sampel .....	34
3.6 Instrumen .....	35
3.7 Kisi-kisi Instrumen .....	36
3.8 Kriteria Penilaian .....	38
3.9 Uji Validitas Instrumen .....	40
3.10 Teknik Analisis Data .....	42
3.10.1 Teknik Analisis Data .....	42
3.10.2 Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>45</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	45
4.2 Pengolahan Data .....	45
4.2.1 Nilai <i>Pre-test</i> .....	45
4.2.2 Nilai <i>Post-test</i> .....	46
4.2.3 Hasil perhitungan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	48
4.2.4 Pengujian Hipotesis .....	52

4.2.5 Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Rekomendasi.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	68



## DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, I. B. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran . *Journal of Student Research (JSR)*, 1-13.
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1-9.
- Diyah Nurul Qotimah, H. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menentukan Struktur Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1-6.
- Dr. Budi Susetyo, M. (2019). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian* . Bandung.
- Dr.Ir. Pudji Muljono, M. (n.d.). Penyusunan Dan Pengembangan Instrumen Penelitian. 1-28.
- ENDANG RUSYANI, R. M. (2021). Teaching On The Concept Of Energy To Students With Hearing Impairment: Changes Of Electrical Energy To Light And Hear. *Journal of Engineering Science and Technolog*, 1-16.
- Fadilah, N. U. (n.d.). Meida Pembelajaran. 1-7.
- Ilham Agsutian, H. E. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di PT. Jasaraharja Cabang Bengkulu. *Jurnal Professional FIS UNIVED* , 1-19.
- Juhaeni, S. R. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1-10.
- Ketut Swarjana, S. M. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi (Anggota IKAPI).
- Nofiaturrahmah, F. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. 1-15.

- Nur Haliza, E. K. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa. *Jurnal Metabahasa*, 1-7.
- Ph.D., S. O. (2013). Effect of Mind-Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology . *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 164-165.
- Putri, N. M. (n.d.). Analisis Gangguan Berbahasa Pada Anak Tunarungu Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Psikolinguistik*, 1-6.
- Rafika Elsa Oktaviani, N. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1-9.
- Rafiq Alfarez Badres, I. I. (2022). Sistem Infromasi Stok Gudang TI Berbasis Aplikasi Desktop Pada Terminal Peti Kemas Belawan. *Jurnal Multimedia dan Teknologi Informasi*, 1-7.
- Rahayu, A. P. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari Perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Paradigma*, 1-16.
- Reza, N. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping Dengan Power Point di SMA Islam Terpadu Granada Samarinda. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3.
- Rina Fitriyaningsih, M. (2015). Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Jurnal unnes*, 1-6.
- Sakinah Fitri, M. S. (2020). Pengaruh Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Terhadap Kesantunan Berbahasa Mahasiswa Universitas Negeri Makassar Berdasarkan Perspektif Latar Pendidikan Orang Tua. *Journal of Education, Language Teaching and Science*, 1-12.
- Sitti Suhada, K. R. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Journal Of Informatics*, 1-9.
- Tri Mahajani, S. A. (2021). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Leuwiliang, Bogor.

- Ulfa, R. (2020). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 1-10.
- Wagino, F. K. (2018). *Metode Mind Mapping Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Lokasi Anak Tunarungu Kelas Tinggi*. Surabaya.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1-7.