

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak Berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang mengalami kelainan atau penyimpangan dalam proses pertumbuhan atau perkembangan baik berupa fisik, mental, dan emosional.. Pasal 32 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, berbunyi : “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi anak yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.” Anak berkebutuhan khusus memiliki hambatanya masing-masing salah satunya yaitu anak dengan hambatan pendengaran atau disebut juga dengan tunarungu.

Menurut Rusyani, E., Maryanti, R., Muktiarni, M., Nandiyanto ABD (2021) peserta didik tunarungu merupakan seseorang yang mengalami hambatan dalam pendengarannya. Rusyani dkk. (2021) mengatakan bahwa

*Students with HI are one of the students with special needs with problems from neurological dysfunction or hearing organs. They cannot capture stimuli or information from the sense of hearing. They are classified into three groups: (1) children with conductive HI, (2) sensorineural or nerves, and mixed between conductive HI and sensorineural. Students with HI have characteristics in the aspects of verbal communication and understanding information, making them getting impacts on their learning process. They have difficulties on understanding complex and abstract material. They need media that suits their needs because they are visual learning students who optimize visual functions in the learning process. Learning methods must also be adapted to the needs of students. (hlm.5).*

Pernyataan diatas dijelaskan dalam jurnal *Engineering Science and Technology* yang menyatakan bahwa peserta didik tunarungu merupakan salah satu peserta didik berkebutuhan khusus yang mengalami masalah disfungsi saraf atau organ pendengaran. Mereka tidak dapat menangkap rangsangan atau informasi dari indera pendengaran. Mereka diklasifikasikan menjadi tiga kelompok: (1) anak-anak dengan pendengaran konduktif, (2) sensorineural atau saraf, dan campuran antara konduktif dan sensorineural. Anak-anak dengan hambatan pendengaran memiliki karakteristik pada aspek komunikasi verbal dan pemahaman informasi, sehingga

berdampak pada proses belajarnya. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak. Mereka membutuhkan media yang sesuai dengan kebutuhannya karena mereka adalah peserta didik pembelajaran visual yang mengoptimalkan fungsi visual dalam proses pembelajarannya (Rusyani, E., dkk., 2021).

Pada penjelasan lain juga dijelaskan bahwa anak tunarungu merupakan anak yang mengalami gangguan pendengaran yang mengakibatkan tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat bantu dengarnya (Switri, 2022). Oleh sebab, anak tunarungu memerlukan bimbingan serta pendidikan khusus untuk mengembangkan bahasa atau keterampilannya. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa tunarungu merupakan kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagai atau seluruhnya yang dialami oleh individu, penyebabnya yaitu karena tidak berfungsinya Sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga individu tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari (Pitaloka, AAP., Fakhiratunnisa, SA., Ningrum, TK., 2022).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu merupakan anak yang mengalami hambatan pendengaran, dari hambatan tersebut akan berdampak pada proses komunikasi, bahasa, serta belajarnya. Gangguan tersebut disebabkan oleh kerusakan pada sistem pendengaran baik itu hanya sebagian ataupun menyeluruh. Dengan adanya hambatan dalam pendengaran ini tadi, menimbulkan masalah lain pada anak tunarungu yaitu masalah komunikasi. Lemahnya dalam berkomunikasi akan berdampak besar, baik itu dalam hal keterampilan berbahasa, membaca, menulis dan lain sebagainya. Hambatan dalam pendengaran ini juga akan berdampak pada pemerolehan bahasa anak tunarungu, yang kemudian membuat mereka sulit untuk menyatakan, mengekspresikan, menyampaikan pendapat kepada orang lain dengan menggunakan bunyi bahasa serta suara.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik di manapun berada (dalam Ilham, M., dan Wijayati, IA., 2020, hlm. 4-5). Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampain kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang

Maharani Al'arsi, 2023

**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lain, hal ini dijelaskan oleh Depdikbud (dalam Ilham, M., dan Wijayati, IA., 2020, hlm. 5). “Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa dalam bentuk kemampuan mengungkapkan kata-kata untuk mengekspresikan serta menyatakan pendapat, pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok baik secara lisan” (Afifah, N., dan Soendari, T., 2017, hlm. 47). Dalam berbahasa seperti menyampaikan sesuatu kita harus memahami struktur atau pola dalam sebuah kalimat, agar pesan yang kita sampaikan kepada orang lain dapat mudah dipahami oleh penerima pesan. Bahasa merupakan sistem komunikasi yang menggunakan simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbiter. Bahasa juga merupakan bentuk komunikasi antara pikiran dan perasaan yang dilambangkan untuk menyampaikan tujuan yang dimaksud, pernyataan tersebut dijelaskan oleh (suyanto, 2011). Kumpulan kata atau suatu kalimat dari masing-masing kata yang tersusun kemudian disampaikan dalam bentuk ide, pendapat, gagasan ataupun perasaan juga terasuk dalam makna bahasa. Sehingga dalam melakukan komunikasi kita perlu menggunakan kata-kata yang tepat serta susunan kata yang tepat, agar mudah dipahami oleh penerima pesan. Pemerolehan bahasa merupakan proses perkembangan alami bahasa pertama yang terjadi tanpa disadari dan digunakan untuk keperluan komunikasi semata tanpa kesadaran adanya kaidah bahasa (Winarsih, 2010). Perkembangan bahasa yang dialami oleh anak melalui beberapa tahapan, seperti perkembangan bahasa sintaksis (Laura. E, Berk, 2003).

Sintaksis merupakan suatu konstruksi yang terdiri dari dua kata atau lebih yang membentuk suatu kesatuan dengan makna tertentu. Sintaksis meliputi kata-kata yang dikombinasikan sehingga membentuk kalimat yang dapat dipahami, menurut (Santrock, 2007). Kemampuan perkembangan bahasa sintaksis tersebut dapat seperti kemampuan menyusun kalimat sederhana sesuai dengan struktur kaidah bahasa indonesia yaitu subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK). Sebelum berkomunikasi hendaknya kita mengerti tentang sturktur kaidah bahasa yaitu SPOK. Dengan memiliki kemampuan dalam menyusun struktur kaidah bahasa tersebut, maka ide, gagasan, pendapat atau perasaan yang kita sampaikan dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan atau lawan bicara kita. Tidak seperti anak-anak pada umumnya, anak tunarungu memiliki struktur kalimat yang kurang baik, sebagai contoh yaitu “ibu di pasar buah membeli” seharusnya “ibu

Maharani Al'arsi, 2023

**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membeli buah di pasar”. Dengan struktur kalimat yang kurang baik tersebut, akan membuat peserta didik tunarungu sulit untuk berkomunikasi baik itu secara lisan, tulisan ataupun isyarat. Dengan struktur kalimat yang seperti ini juga akan membuat penerima pesan sulit memahami maksud dari pesan yang disampaikan oleh peserta didik tunarungu tersebut.

Terdapat berbagai media yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu salah satunya dengan menggunakan media yang bersifat visual yang bisa menarik perhatian peserta didik tunarungu. Peserta didik tunarungu sangat mengandalkan visualnya dalam memahami suatu hal. Maka dari itu salah satu media yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik tunarungu yaitu dengan menggunakan media *mind mapping* yang dimodifikasikan dalam bentuk game. *Mind mapping* adalah sebuah alat piker organisasional yang merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi masuk kedalam otak serta mengambil informasi ke luar otak. *Mind mapping* menjadi sebuah alat penting bagi peserta didik yang ingin meningkatkan serta mempercepat pembelajaran dan pemahaman mereka (Reza, Ellyawati, N., Masyanah, R., 2021). *Mind mapping* menawarkan fleksibilitas untuk mempertahankan minat serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik. *Mind mapping game* merupakan sebuah media yang berisi konten tentang menyusun kalimat berunsur subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK). *Mind mapping game* ini sama seperti *mind mapping* pada umumnya, hanya saja aplikasi ini dibuat dalam bentuk aplikasi yang didalamnya terdapat garis, warna, suara, serta animasi gambar yang bagus. Aplikasi ini dioperasikan atau dijalankan pada perangkat keras yaitu komputer atau laptop, yang disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Maka dari itu dengan adanya media *mind mapping game* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh baik bagi peserta didik tunarungu dalam menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) dengan baik dan benar.

Permasalahan dalam menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) peneliti temukan pada saat melakukan kegiatan P3K (Program Penguatan Profesional Kependidikan) di SLBN Cicendo. Masih banyak peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo yang memiliki pola kalimat subjek, predikat, objek,

Maharani Al'arsi, 2023

**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keterangan (SPOK) yang kurang baik dan sulit untuk di mengerti. Banyak permasalahan lain yang terdapat di SLBN Cicendo tersebut, hanya saja masalah yang paling umum ditemukan pada peserta didik tunarungu di sekolah tersebut yaitu masalah tentang menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) seperti pada kelas VIIA1. Pada saat melakukan observasi sementara bersama guru kelas VIIA1 di SLBN Cicendo didapatkan bahwa kemampuan menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu kelas VIIA1 di SLBN Cicendo masih rendah.

Peneliti juga bertanya terkait media yang digunakan oleh guru pada saat mengajarkan susunan kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu kelas VIIA1. Guru hanya menggunakan media gambar, yang dibantu juga dengan menggunakan metode ceramah, *drill*, serta metode belajar lainnya. Media yang digunakan oleh guru tersebut sudah menarik, hanya saja perlu dilakukan pembaruan media sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dengan menggunakan teknologi. Salah satu cara yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan media *mind mapping game* yang diadaptasi dalam bentuk aplikasi desktop. Pemilihan media dengan menggunakan aplikasi desktop ini karena hampir seluruh peserta didik tunarungu kelas VIIA1 memilih keterampilan pilihan TIK (Teknologi Informasi Komunikasi). Bisa dipastikan bahwa anak tunarungu di kelas VIIA1 tersebut mampu mengoperasikan komputer. Hal ini diperkuat dengan pengamatan peneliti selama melakukan kegiatan P3K di SLBN Cicendo.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunita Lestari (2018) dengan judul Peningkatan Pemahaman Pembelajaran IPA Dengan Media *Mind Mapping* Bagi Anak Tunarungu Kelas V Di SLB Negeri 2 Bantul, didapatkan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *mind mapping* membantu anak dalam memahami materi sumber energy dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan hasil belajar anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Izzati Qurrotu'ainii Sonjaya (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Berstruktur SPOK Pada Anak Tunagrahita Tingkat SMALB di SLB C Sukapura. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yunita

Lestari (2018) dengan judul Peningkatan Pemahaman Pembelajaran IPA Dengan

**Maharani Al'arsi, 2023**  
**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Media *Mind Mapping* Bagi Anak Tunarungu Kelas V di SLB Negeri 2 Bantul, kesimpulan dari penelitian ini adalah *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aspek pemahaman ditingkatkan dengan media *mind mapping game* pada kegiatan pembelajaran dengan memusatkan pemahaman peserta didik melalui pemetaan materi kedalam kata kunci/ ide dan gambar yang saling berhubungan. Menurut Qoyyimah, Kayiyun, Hidayat, dan Ghufron (2020) *Mind Mapping* merupakan sebuah pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan, model pembelajaran ini menggunakan garis, lambang, gambar. Penggunaan *Mind Map* ini mengarahkan peserta didik dalam menggunakan daya pikirnya untuk mengolah satu kata kunci yang ada menjadi banyak sekali sub materi. Media *mind mapping game* merupakan media yang dimodifikasikan kedalam bentuk aplikasi desktop, hal ini dilakukan agar lebih menarik perhatian peserta didik tunarungu. Sama halnya seperti *mind mapping* pada umumnya, *mind mapping game* ini juga terdapat visualisasi dari suatu kegiatan yang digambarkan secara semi konkret, yang kemudian dari gambar tersebut diuraikan menjadi beberapa kata yang terdiri dari subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) yang masing-masing katanya terpisah. Selanjutnya anak diminta untuk menyusun kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang berstruktur SPOK (subjek-predikat-objek-keterangan). Oleh sebab itu peneliti berminat meneliti masalah tersebut dengan judul penelitian yaitu “*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*” dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik tunarungu memiliki struktur kalimat yang lebih baik, yang kemudian akan mempermudah peserta didik tunarungu berkomunikasi dengan orang lain. Namun, jika permasalahan ini tidak diteliti maka permasalahan yang dialami oleh peserta didik tunarungu tidak akan terselesaikan dan juga peserta didik tunarungu akan memiliki struktur kalimat yang kurang baik. Kemudian peserta didik tunarungu akan sulit berkomunikasi dengan orang lain karena pesan yang disampaikan oleh anak tunarungu sulit dipahami oleh penerima pesan. Dari permasalahan diatas yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka perlu adanya tindakan ataupun penanganan untuk mengatasi permasalahan terkait untuk

Maharani Al'arsi, 2023

**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan kemampuan peserta didik tunarungu dalam menyusun kalimat yang benar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan diatas diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo dalam menyusun kalimat berpola SPOK.
2. Media yang digunakan oleh guru kurang tepat, sehingga perlu adanya pengembangan media yang bisa menarik perhatian peserta didik tunarungu dengan menggunakan media *mind mapping game*.
3. Metode yang digunakan guru dalam mengajarkan penyusunan SPOK kurang efektif . Guru kurang memberikan latihan tentang SPOK kepada peserta didik tunarungu.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada 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.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan yaitu “Apakah Penggunaan Media *Mind Mapping Game* Memberikan Pengaruh Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat subjek predikat objek, keterangan (SPOK) pada Peserta Didik Tunarungu Kelas VIIA1 di SLBN Cicendo”.

## 1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah 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.

Maharani Al'arsi, 2023

**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *mind Mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat yang berunsur subjek (S).
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *mind mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat yang berunsur predikat (P).
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *mind mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat yang berunsur objek (O).
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *mind mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat yang berunsur keterangan (K).

### 1.5.3 Kegunaan Penelitian

Diharapkan dari tercapainya tujuan penelitian ini dapat memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis  
 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teori terhadap perkembangan ilmu pendidikan khusus terkait pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan dalam menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik tunarungu kelas VIIA1 melalui *media mind mapping game*.
2. Kegunaan Praktis  
 Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh penggunaan media *mind mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) pada peserta didik Tunarungu kelas VIIA1. Kemudian juga dapat menjadi referensi dalam meneliti masalah yang sama yaitu tentang pengaruh penggunaan media *mind mapping game* terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat SPOK pada peserta didik tunarungu.

Maharani Al'arsi, 2023

**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**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I menjelaskan latar belakang penelitian yang dilaksanakan, yaitu kurangnya kemampuan anak tunarungu dalam menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) sehingga membutuhkan media yang tepat untuk membantu peserta didik tunarungu agar dapat menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK) dengan baik dan benar yaitu dengan menggunakan media *mind mapping game* yang telah dimodifikasi dalam bentuk aplikasi desktop. Pada bab ini juga menjelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II menjelaskan kajian teoritis yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu mengenai konsep dasar media *mind mapping game*, konsep dasar peserta didik tunarungu, kemampuan peserta didik tunarungu dalam menyusun kalimat subjek, predikat, objek, keterangan (SPOK), penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Pada bab ini juga menjelaskan subjek penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel, variabel penelitian dan instrumen penelitian.

BAB IV menjelaskan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian dan temuan dilapangan.

BAB V menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bab ini juga menjelaskan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh penulis.