

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Dadu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar

Increasing the Ability to Recognize Number Symbols Through the Media of Number Dice in Class II Mildly Intellectually Impaired Children at SLB Negeri 1 Makassar

Maria Anggi Nofianti^{1*}, Dra. Hj. Kasmawati, M. Si², Dr. Hj. Syamsuddin, M.Si³

¹Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Koresponden: angginofianti0816@gmail.com

Abstrak

Masalah penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Makassar belum mampu mengenal lambang bilangan. Rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimanakah penerapan media dadu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilang pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar?". Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum penerapan media dadu angka pada anak tunagrahita ringan. 2) Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah penerapan media dadu angka pada anak tunagrahita ringan. 3) Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui dadu angka pada anak tunagrahita ringan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sebelum penerapan media dadu angka belum mengalami peningkatan, sesudah penerapan media dadu angka anak bisa menjawab tes soal mengenal lambang bilangan sebanyak 6 nomor dengan benar sehingga anak masih dalam kategori sangat kurang, kemudian sesudah penerapan media anak mampu menjawab tes soal sebanyak 13 dengan benar sehingga anak berada dalam kategori baik dalam mengenal lambang bilangan.

Kata kunci: Lambang bilangan, Dadu Angka, Tunagrahita Ringan

Abstract

The problem of this research is that mildly mentally retarded children at SLB Negeri 1 Makassar are not yet able to recognize number symbols. The formulation of the research problem is "How is the application of number dice media in improving the ability to recognize verbal symbols in mentally retarded children in class II at SLB Negeri 1 Makassar?". The aim of this research is to find out: 1) Increasing the ability to recognize number symbols before applying number dice media to mildly mentally retarded children. 2) Increased ability to recognize number symbols after applying number dice media to mildly mentally retarded children. 3) Increasing the ability to recognize number symbols through number dice in mildly mentally retarded children. The results of this study indicate that the ability to recognize number symbols in mildly mentally retarded children in class II at SLB Negeri 1 Makassar before the application of the number dice media had not increased, after the application of the number dice media the children were able to answer the test about recognizing number symbols of 6 numbers correctly so that the children still in the very poor category, then after applying the media the child was able to answer 13 test questions correctly so that the child was in the good category in recognizing number symbols.

Keywords: Number symbols, Number Dice, Mild mental retardation

1. PENDAHULUAN

Pelayanan pendidikan diberikan kepada seluruh manusia tanpa membedakan karakteristik anak, baik anak pada umumnya maupun anak yang berkebutuhan khusus. Pelayanan pendidikan tidak membedakan peserta didik dari segi fisik, emosi, sosial, dan intelektual. Salah satu jenis yang masuk dalam klasifikasi anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita.

Anak tunagrahita merupakan salah satu jenis anak berkebutuhan khusus (ABK). Anak tunagrahita memiliki intelegensi dibawah rata-rata yang menyebabkan ia mengalami kesulitan dalam aspek fungsi intelektual, belajar, memori, pemahaman, perhatian, dan bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Amin (1995) Anak tunagrahita ringan adalah mereka yang memiliki kemampuan IQ di bawah rata-rata normal yaitu IQ 50-70. Pada kelompok ini mereka tidak mampu bersama anak pada umumnya dalam menerima pembelajaran akibat keterbatasan kecerdasan yang dimiliki karena mereka harus berada pada lembaga khusus agar mereka terlayani dengan baik dan dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya.

Anak tunagrahita membutuhkan layanan khusus dalam pembelajaran matematika karena anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak sedangkan anak tunagrahita masih pada taraf pemikiran yang konkrit. Sehingga menyulitkan anak dalam memahami pembelajaran matematika menggunakan konsep yang abstrak contohnya seperti mengenal lambang bilangan.

Pembelajaran Matematika pada anak tunagrahita ringan hendaknya dalam penyampaian materi pelajaran, guru menggunakan sesuatu yang konkret, mudah dipahami, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan media pembelajaran, dilakukan dalam situasi yang menarik dan menyenangkan dengan metode yang berganti-ganti supaya anak tunagrahita ringan tidak lekas jemu sehingga termotivasi untuk belajar.

Dalam pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran untuk memperjelas pelajaran yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi anak dan keadaan sekolah yang ada.

Umumnya anak tunagrahita ringan memerlukan benda-benda konkret (*rill*) sebagai perantara atau visualisasinya dalam pembelajaran.

Permasalahan di atas dapat dipecahkan melalui media pembelajaran yang efektif bersifat konkret, sebagai alternatif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 9 Maret 2022 sampai tanggal 11 Maret 2022 di SLB Negeri 1 Makassar, ditemukan anak seorang anak tunagrahita ringan yang berinisial AZP. Berdasarkan observasi di sekolah AZP menunjukkan bahwa AZP belum mampu mengingat mengenal lambang bilangan seperti tidak dapat menunjukkan lambang bilangan yang tepat yang sudah disebutkan oleh peneliti meskipun AZP sudah dapat membilang banyak benda, kesulitan dalam mengurutkan bilangan 1 sampai 10, juga masih keliru menuliskan lambang bilangan. Saat anak diminta untuk menyebutkan bilangan 1 sampai 10 dalam kegiatan pembelajaran matematika, anak belum menyebutkan secara urut dan benar. Anak mengalami kesulitan menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh, terkadang anak terhenti pada bilangan yang ke lima, ketika dilanjutkan dari bilangan lima, maka anak langsung menyebutkan bilangan tujuh sehingga bilangan enam terlewat dan anak melanjutkan dengan menyebutkan secara meloncat. Anak juga belum mampu menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh dan anak tersebut yang juga belum memahami bentuk dari lambang bilangan tersebut, hal ini dibuktikan saat observasi peneliti meminta anak untuk menyebutkan bilangan satu dan menyandingkan bilangan satu dengan bilangan ada pada buku anak, selain itu anak juga belum memahami isi dari bilangan tersebut.

Anak juga belum mampu menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh dan anak tersebut yang juga belum memahami bentuk dari lambang bilangan tersebut, hal ini dibuktikan saat observasi peneliti meminta anak untuk menyebutkan bilangan satu dan menyandingkan bilangan satu dengan bilangan ada pada buku anak, selain itu anak juga belum memahami isi dari bilangan tersebut.

Permasalahan mengenal lambang bilangan yang di alami anak di atas perlu mendapat penanganan yang tepat agar kesulitan tersebut dapat diatasi sedini mungkin. Salah satu alternatifnya yaitu dengan menggunakan media dadu angka. Dadu angka dapat mengajarkan anak dalam mengenal bilangan, menunjukkan angka, serta mengenal simbol dari lambang bilangan tersebut.

Murniati, (Apriliani dkk, 2013:3) menyatakan bahwa "Dadu juga bisa menjadi alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak dalam hal berhitung secara efektif". Hamalik (Apriliani dkk,

2013:3) menyatakan bahwa “Media dadu angka merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digolongkan sebagai visual”. Hal ini relevan dengan pendapat Jones(1993:82,Andriyani,2009) bahwa dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung. Konsep bilangan di sini adalah mengenalkan lambang bilangan yang terdapat pada mata dadu berupa angka.

Mulyati (2010:26) dadu berfungsi sebagai berikut: 1)Adanya media penyajian pesan tidak terlalu bersifat verbalistik, yaitu penyajian menjadi lebih jelas. 2)Objek terlalu luas atau sempit yang sebenarnya tidak ditampilkan akhirnya dapat ditampilkan. 3)Memvariasi penyajian pendidikan dan mengaktifkan siswa dalam penyajian pendidikan. 4)Untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa . 5)Untuk memotivasi siswa belajar sendiri. Fungsi dadu ini bersimbol bilangan atau angka adalah untuk menebak bilangan apa yang keluar dadu angka pada sisi yang muncul dari dadu tersebut.

Tidak satupun media pembelajaran yang tidak memiliki kelebihan dan kelemahan. Demikian juga media pembelajaran dengan menggunakan media dadu angka ada kelebihan dan kelemahan. Menurut Mulyati (2010) dadu memiliki kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran dengan menggunakan media dadu. Salah satu kelebihan dari media dadu yaitu dadu memiliki enam sisi, masing-masing sisi menunjukkan jumlah yang berbeda mulai dari satu sampai enam. Hal ini memudahkan anak memahami konsep bilangan. Dimana mempermudah anak dalam memahami konsep matematika salah satunya dalam mengenalkan lambang bilangan. Sedangkan kelemahan dari media dadu yaitu mata dadu yang muncul tidak sesuai dengan harapan.Bisa saja mata dadu yang muncul itu-itu saja sehingga anak tidak mendapatkan perkembangan dalam proses pengenalan konsep dan berhitungnya.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dadu angka merupakan sebuah benda, berbentuk kubus, memiliki enam sisi yang diberi nomor satu sampai enam biasanya dilambangkan dengan pola titik-titik atau angka, dengan sudut yang tumpul yang dapat digunakan secara berpasangan atau sendiri. Dan juga memiliki fungsi , kelebihan dan kelemahan dari media dadu angka.

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti hal yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh. Penulis mencoba mengangkat masalah yaitu **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Dadu Angk Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar”**.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum penerapan media dadu angka pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan sesudah media dadu angka pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.
3. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui dadu angka pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Kata matematika diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Selain itu kata *mathematike* memiliki kesamaan dengan kata lainnya yaitu *mathein atau mathenein* yang artinya belajar/berpikir (Suwangsih dan Tiurlina, 2006).

Menurut Johnson dan Myklebus (Abdurrahman, 2003: 252) bahwa “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir”.

Learner(Abdurrahman,2003)mengemukakan bahwa “matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasi-kan ide mengenai elemen dan kuantitas”. Sesuai dengan pendapat Abdurrahman (2003: 252) mengemukakan bahwa:

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan penggunaan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas mengenai pengertian matematika, maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu atau

metode pemecahan masalah yang berkaitan dengan kuantitas dengan menggunakan seperangkat pengetahuan tentang bilangan, bentuk, dan ukuran serta kemampuan menggunakan hubungan-hubungan.

2. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang bilangan juga dikatakan sebagai materi yang paling dini dikenalkan oleh anak. Ketika anak duduk dibangku sekolah, anak sudah mengenal lambang bilangan dan bagaimana menyebutkan nama suatu bilangan bahkan, sebelum memasuki bangku sekolah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:150-151) bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide abstrak yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan, sedangkan dalam Ensiklopedia Matematika, bilangan merupakan sesuatu abstrak, tidak berbentuk dan hanya ada di pikiran. Bilangan digunakan untuk menunjukkan jumlah, banyak dan lain-lain. Bilangan dapat mewakili banyaknya suatu benda. Untuk memudahkan dalam hal penulisan kemudian dibuatkan gambaran nyata untuk bilangan. Gambar nyata inilah yang disebut lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu.

Hal ini sejalan dengan pendapat Taujuddin, ddk (2005:1) yang menjelaskan pengertian lambang bilangan adalah satuan dalam sistem pengenalan yang abstrak dapat diunitkan, ditambahkan atau dikalikan.

Rukmansyah (2006:47) memaparkan pengertian lambang bilangan adalah “sesuatu seperti tanda yang menyatakan jumlah.....”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu konsep atau ide dan sistem matematika yang abstrak atau berupa simbol yang melambangkan suatu angka serta angka tersebut dapat dihitung.

membahas suatu hal yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri, entah itu tentang operasi penjumlahan (+) pengurangan (-) dan lain-lain sebagainya. Selain itu menurut Ernawati dkk (2021) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan lambang-lambang atau symbol yang memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin *Medius* yang harfiah berarti tengah, perantara, atau gamba. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada pesan (Azhar Arsyad, 2011:3).

AECT (Association of Education and Commication Thechnology) menjelaskan bahwa media adalah saluran dalam menyampaikan pesan ataupun informasi. *NEA (National Of Education Assosiaton)* menjelaskan media merupakan alat komunikasi dalam bentuk cetak, audio-visiual dan penggunaan beberapa peralatannya lainnya. Gagne juga menjelaskan bahwa media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Proses belajar mengajar penerima pesan itu ialah anak. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan anak melalui indera mereka. Anak dirangsang oleh media untuk menggunakan ideranya dalam menerima informasi.

Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat peraga atau untuk menyampaikan pesan tertentu dalam bentuk visual ataupun audio-visual yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

4. Pengertian Media Dadu Angka

Dadu adalah bentuk dari suatu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Kata Dadu berasal dari bahasa latin “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, (2002:228) “Dadu adalah kubus berisi (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada sisinya diberi mata 1-6 yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah 7”.

Muniarti (Apriliani ddk, 2013:3) menyatakan bahwa dadu juga bisa menjadi alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak dalam hal berhitung efektif. Hamalik (Apriliani ddk, 2013:3) media dadu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digolongkan sebagai media visiual. Karena media dadu adalah media yang dapat dilihat dan nyata. Hal ini relevan dengan pendapat Jones(1993:82) dan (Andriyani,2009) bahwa dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung. Konsep bilangan di sini adalah mengenalkan lambang bilangan yang terdapat pada mata dadu berupa angka.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dadu merupakan sebuah benda berbentuk kubus memiliki enam sisi yang diberi nomor satu sampai enam biasanya dilambangkan dengan pola

titik-titik atau angka dengan sudut yang tumpul yang dapat digunakan secara berpasangan atau sendiri.

Dalam penelitian ini dadu yang digunakan adalah dadu modifikasi, hal ini disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang dalam kurikulum itu memuat bahwa anak harus sudah bisa mengerjakan konsep lambang bilangan 1 sampai 10. Oleh karena itu dadu yang digunakan berjumlah 2 buah yang masing-masing dadu mempunyai simbol 1-6 dan 7-10, setiap dadu dalam penelitian ini terdapat sisi yang terdapat bilangan atau angka. Jika anak melempar dan mendapatkan sisi angka yang muncul maka anak diminta menyebutkan bilangan atau angka tertera pada dadu tersebut.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media dadu angka yang dijelaskan (Mulyati,2010) antara lainsebagai berikut:

Kelebihan:

- 1) Dadu memiliki enam sisi, masing-masing sisi menunjukkan jumlah yang berbeda mulai dari satu sampai enam. Hal ini memudahkan anak memahami konsep bilangan.
- 2) Himpunan mata dadu pada setiap sisi membantu anak membilang dan memahami konsep jumlah suatu benda. Hal ini memudahkan anak untuk memahami hubungan antara konsep bilangan dan konsep jumlah.
- 3) Penggunaan dadu dalam permainan mengembangkan konsep *one to one correspondence*. Saat anak membilang jumlah mata dadu pada salah satu sisi anak-anak berpikir berapa langkah ia harus maju dalam permainan.
- 4) Penggunaan dadu dalam permainan mengembangkan konsep *equivalent of set*. Saat anak bermain dadu mereka akan membandingkan antara jumlah dadu keluar dengan jumlah langkah dalam permainan.

Kelemahan:

- 1) Menyita banyak waktu
Untuk dapat menjumlahkan mata dadu yang muncul, anak harus melempar terlebih dahulu dadu kemudian menghitungnya. Selanjutnya menuliskannya pada kertas untuk mengenalkan konsep bilangan dan perhitungan.
- 2) Mata dadu yang muncul tidak sesuai dengan harapan.Bisa saja mata dadu yang muncul

itu-itu saja sehingga anak tidak mendapatkan perkembangan dalam proses pengenalan konsep dan berhitungnya.

5. Pengertian Anak Tunagrahita

Dalam dunia pendidikan ditemukan anak-anak yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan cepat dalam belajar. Disamping itu ada juga anak-anak pada umumnya memiliki kecerdasan dibawah rata-rata dan memiliki hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya, anak jenis adalah disebut anak tunagrahita.

American Association on Mental Deficiency (IG.AK Wardani 2012:6.5) mengungkapkan

Bahwa tunagrahita mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara signifikan berada dibawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian diri dan semua ini berlangsung pada masa perkembangannya.

Senanda dengan itu, *American Association On Mental Retardation* (Frieda 2014:129) menjelaskan bahwa:

Keterbelakangan mental menunjukkan adanya keterbatasan yang signifikansi dalam berfungsi baik secara intelektual maupun perilaku adaptif yang terwujud melalui kemampuan adaptif konseptual, sosial dan praktial. Keadaan ini muncul sebelum usai 18 tahun.

Bratanata (Efendi 2006:88) mengatakan bahwa

Seseorang dikategorikan berkelainan mental subnormal atau tunagrahita jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah normal) sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik termasuk program pendidikannya.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita adalah anak dengan gangguan intelektual secara signifikan berada dibawah rata-rata sebelum usia 18 tahun serta mengalami hambatan tingka laku penyesuaian diri yang berlangsung pada masa perkembangan.

6. Pengertian Tunagrahita Ringan

Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet. Sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klasifikasi anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan intelektual atau IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana sampai tingkat tertentu.

Anak tunagrahita mampu didik(debil) adalah menurut Effendi (2008) Anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan khusus, walaupun hasilnya tidak maksimal.

Sedangkan Soemantri, (1996) mengemukakan bahwa Anak tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, yakni mereka yang memiliki IQ 68 – 52.

Sedangkan menurut Binet dan IQ 69 – 55 menurut Weschler. Mereka masih dapat diajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dapat menjadi tenaga kerja semi-skilled dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

Anak tunagrahita ringan menurut Amin (1995:23) bahwa anak tunagrahita ringan adalah:

“Mereka yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja”. Artinya anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan intelektual namun masih memiliki kemampuan akademik yang terbatas yang terintegrasi dalam sekolah khusus dan membutuhkan suatu pelayanan khusus”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka peneliti menarik kesimpulan bahwa anak tunagrahita ringan adalah mereka yang mempunyai IQ secara signifikan di bawah rata-rata yang memiliki hambatan dalam bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung. Akan tetapi masih memungkinkan untuk dikembangkan melalui program pendidikan khusus yang dapat berguna untuk kemandirian anak.

2.2 Fungsi Tinjauan Pustaka

Fungsi Tinjauan Pustaka dalam penelitian ini mengetahui teori-teori yang terkait dengan skema penelitian mengenai penerapan media dadu angka pada anak tunagrahita ringan.

3. METODE PENELITIAN

4.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II SLB Negeri 1 Makassar sebelum dan sesudah penerapan media dadu angka.

4.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif yang dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang penerapan media dadu angka terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang pada tunagrahita ringan di SLBN 1 Makassar.

4.3 Variabel Penelitian

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah mengenal lambang.

4.4 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian Pratest-Posttest Design. Pratest-Posttest Design yang di maksud adalah desain penelitian yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan terhadap subjek yang diteliti.

4.5 Definisi Operasional Variabel

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah skor yang dicapai anak (subjek) melalui tes tertulis yang di indikasikan kemampuan anak dalam mengurutkan lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan dan menuliskan simbol lambang bilangan melalui gambar.

4.6 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar, berinisial AZP, berumur 11 tahun dan belum mampu mengenal lambang bilangan.

4.7 Teknik Pengumpulan Data

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis. Tes tertulis adalah tes yang dilaksanakan secara tertulis, baik pertanyaan maupun jawabannya. Tes tertulis dapat berbentuk soal lambang bilangan 1 sampai 10. Kemudian untuk mengukur kemampuan akhir anak setelah menggunakan media dadu angka, menggunakan tes tertulis dengan alat *check list*. Tes tertulis yang diberikan terdiri dari 17 item soal, dengan kriteria penilaian yaitu jika anak mampu menjawab secara mandiri setiap soal yang diberikan dengan benar, maka diberi skor 1(satu). Kemudian jika anak tidak

mampu menjawab soal yang diberikan dengan benar, maka diberi skor 0(no). Karena itu, skor maksimal yang dapat dicapai anak adalah 17 dan skor terendah adalah 0.

4.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan melalui penerapan media dadu angka. Pengkategorian nilai hasil kemampuan akademik dalam mengenal lambang bilangan melalui penerapan media dadu angka pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 1 Makassar.

No	Rentang Nilai	Kategori
1	80-100	Baik Sekali
2	60-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	0-55	Kurang
5	≥ 41	Sangat Kurang

4. HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media dadu angka pada anak tunagrahita kelas II di SLB Negeri 1 Makassar. Pengukuran terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes sebelum penerapan media dadu angka yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan. Sedangkan pengukuran kedua dilakukan sesudah anak diperlihatkan materi pengenalan lambang bilangan seperti menyebutkan, mengurutkan dan menuliskan simbol dari lambang bilangan dengan menggunakan media dadu angka. Materi tes yang diberikan berupa soal, yaitu siswa disuruh mengerjakan soal sesuai dengan aspek yang akan dinilai. Data hasil dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang.

1) Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum Penerapan Media Dadu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.

Tes awal merupakan tahap awal pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui gambaran

kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sebelum penerapan media dadu angka. Pretest dilakukan pada hari Kamis 17 Januari 2023 dengan jumlah soal sebanyak 17 soal berupa tes tertulis. Untuk lebih jelasnya hasil pretest kemampuan mengenal lambang bilangan AZP dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Skor Tes Awal Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar Sebelum Penerapan Media Dadu Angka

No	Subjek	Skor	Nilai	Kategori
1	AZP	6	35,29	Sangat Kurang

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar memperoleh skor 6 dengan nilai 35,29.

2) Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada saat Dilaksanakannya Penerapan Media Dadu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.

Untuk mengetahui progres kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar maka perlu dilaksanakan kegiatan pembelajaran secara bertahap dan perlahan, pada saat tes mengenal lambang bilangan pada pertemuan pertama hingga pertemuan ke 3 kemampuan anak tetap pada kemampuan awal yaitu anak hanya memperoleh skor 6 dengan nilai 35,29 dan skor 7 dengan nilai 41,17. Kemudian pada pertemuan ke 4 mengalami peningkatan. Namun terkadang anak tidak fokus pada pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut dapat dilihat pada pertemuan ke 5 dikarenakan anak terkadang suka bermain bersama teman kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Dari hasil penelitian selama 12 kali pertemuan, kegiatan pembelajaran yang mampu anak pelajari dengan benar adalah pada aspek menyebutkan lambang bilangan (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10), mengurutkan lambang bilangan (mengurutkan lambang bilangan terkecil ke terbesar dan sebaliknya terbesar ke terkecil), dan menulis simbol dari lambang bilangan

Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar mengalami peningkatan setelah penerapan media dadu angka. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari nilai awal (*pretest*) memperoleh nilai

35,29 meningkat menjadi 76,47 pada tes akhir (*posstest*).

3) Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sesudah Penerapan Media Dadu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sesudah penerapan media dadu angka dapat diketahui melalui tes akhir.

Tabel 4.2. Data Skor Akhir Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar Sesudah Penerapan Media Dadu Angka.

No	Subjek	Skor	Nilai	Kategori
1	AZP	13	76,47	Baik

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenai lambang bilangan yang dimiliki subjek AZP anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sesudah penerapan media dadu angka dengan 12 kali pertemuan yang dilakukan peneliti, anak memperoleh skor 13 dengan nilai 13. Sehingga tes akhir kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar memperoleh nilai 76,47.

4) Perbandingan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Sebelum Dan Sesudah Penerapan Media Dadu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar.

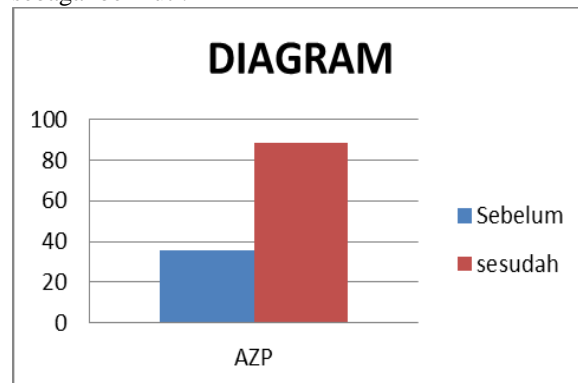
Kemampuan mengenal lambang bilangan anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar sebelum dan sesudah penerapan media dadu angka dapat di tempuh dengan membandingkan hasil tes awal dan tes akhir.

Tabel 4.3 Data Skor Tes Sebelum Dan Sesudah Penerapan Media Dadu Angka Pada Subjek Kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar.

No	Tes	Skor	Nilai	Kategori
1	Sebelum	6	35,29	Sangat kurang
2	Sesudah	13	76,47	Baik

Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan melalui dadu angka mengalami perubahan dan diperoleh peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar. Hal tersebut dapat dilihat

dari skor awal sebelum di beri penerapan media dadu angka menunjukkan anak belum mampu dan setelah diberi penerapan media dadu angka skor yang diperoleh anak peningkatan. Untuk lebih jelas maka dapat di visualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



4.1 Pembahasan Penelitian

Anak tunagrahita ringan yang memiliki IQ di bawah rata-rata dan keterbatasan dalam berfikir yang abstrak. Namun demikian, masih memiliki potensi untuk menguasai mata pelajaran akademik di Sekolah Dasar. Hal ini seperti yang diungkap Amin (1995:23) bahwa:

“Mereka yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja”. Artinya anak tunagrahita adalah anak yang memiliki keterbatasan intelektual namun masih memiliki kemampuan akademik yang terbatas yang terintegrasi dalam sekolah khusus dan membutuhkan suatu pelayanan khusus”.

Berdasarkan pendapat di atas, jelaslah bahwa anak tunagrahita ringan meskipun punya keterbatasan intelegensi dan kemampuan secara akademik tapi masih bisa di didik untuk akademik di tingkat sekolah dasar. Keterbatasan kemampuan anak tunagrahita ringan ini, maka dalam menyampaikan materi tentang konsep dibutuhkan media yang kongkrit dan sifatnya menyenangkan seperti halnya media dadu angka. Media dadu angka dalam hal ini digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam penyampaian pelajaran. Pemakaian media mengandung aspek psikologi siswa, hal ini seperti yang dikemukakan Azhar Arsyad(2006:15) menyatakan pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru dan membawa

pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian, maka untuk mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan sangat cocok diberikan media dadu angka.

Proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 pada penelitian ini menggunakan media dadu angka. Media dadu angka yang di maksud di sini adalah media atau alat peraga yang terdiri dari 2 dadu. Setiap mata dadu digunakan sebagai tempat meletakkan beberapa angka digunakan sebagai lambang bilangan terdapat bilangan 1 sampai 10 beserta gambar-gambar yang sesuai jumlah bilangan pada dadu tersebut. Hal ini seperti yang dikemukakan Muniarti (Apriliani ddk, 2013:3) menyatakan bahwa dadu juga bisa menjadi alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak dalam hal berhitung efektif. Jones(1993:82) dan (Andriyani,2009) bahwa dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung. Konsep bilangan di sini adalah mengenalkan lambang bilangan yang terdapat pada mata dadu berupa angka. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media dadu angka untuk peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 pada anak tunagrahita ringan, langkah-langkah kegiatan anak yakni: 1) Anak menyebutkan bilangan 1 sampai 10. 2) Anak mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan 3) Anak menuliskan simbol bentuk bilangan 1 sampai 10. Adapun langkah-langkah dari penggunaan media dadu angka yaitu: 1)Peneliti mengenalkan bilangan 1 sampai 10 dan pengucapannya. Anak diberi kesempatan untuk menirukan apa yang di ucapkan. 2)Anak minta untuk memegangkan kedua sisi kiri dan kanan dadu dengan kedua tangan, arahkanlah dadu di depan sejajar dengan dada. 3)Lempar dadu keatas hingga mengenai lantai maka dadu tersebut akan muncul angka pada dadu tersebut. 4)Anak menyebutkan angka yang muncul pada dadu tersebut. 5)Peneliti mengamati dan memberikan umpan balik positif berupa pujian atau reward jika anak mampu melakukan kegiatan tersebut dengan benar. Berdasarkan langkah-langkah tersebut anak dilatih setahap demi setahap sampai akhirnya anak mampu mengenal bilangan 1 sampai 10. Disamping itu dalam proses meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10, peneliti memberikan bimbingan kepada anak, memberikan pelajaran secara rutin dan berulang-ulang, memberikan bimbingan, menyampaikan pelajaran dengan metoda yang bervariasi dan memberikan reinforcement (penguatan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dadu angka dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal bilangan 1 sampai 10. Karena media

media dadu angka dapat digunakan secara rileks dalam bentuk permainan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena fungsi media dadu angka tersebut dalam Mulyati (2010:26) dadu berfungsi sebagai berikut: 1)Adanya media penyajian pesan tidak terlalu bersifat verbalistik, yaitu penyajian menjadi lebih jelas. 2)Objek terlalu luas atau sempit yang sebenarnya tidak ditampilkan akhirnya dapat ditampilkan. 3)Memvariasi penyajian pendidikan dan mengaktifkan siswa dalam penyajian pendidikan. 4)Untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dan 5) Untuk memotivasi siswa belajar sendiri. Dengan permainan dengan menggunakan dadu angka dapat meningkatkan motivasi anak.

Hal ini dibuktikan peneliti dalam melakukan proses belajar selama 12 kali pertemuan terhadap subjek (AZP) pada hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan di setiap pertemuan. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2023 dimana peneliti melakukan tes awal (*Pretest*). Tes awal tersebut terdiri dari 3 aspek penilaian yang terdiri dari anak mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan anak mampu menuliskan simbol bentuk lambang bilangan 1 sampai 10. Dari 3 aspek tersebut terdapat 17 item soal yang sudah disediakan oleh peneliti untuk subjek (AZP). Pada awal tes subjek (AZP) mampu 7 tes soal yaitu menyebutkan lambang bilangan 1,2,3,4 dan 5 dan menuliskan simbol bentuk lambang bilangan dengan memperoleh skor 6 dengan nilai 35,29.

Pada pertemuan ketiga tepatnya pada tanggal 19 januari di mana peneliti mengenalkan penggunaan media dadu angka pada subjek (AZP). Di sini subjek masih dibantu oleh peneliti untuk menyelesaikan item soal yang diberikan. Hasil pertemuan ini subjek (AZP) mampu menyelesaikan 7 tes soal dari 17 tes soal antar lain menyebutkan bilangan , mengurutkan lambang bilangan dan menuliskan simbol bentuk lambang bilangan sehingga memperoleh skor 7.

Akan tetapi pada pertemuan ke lima yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2023 di kelas. Pada pertemuan ini subjek (AZP) mengalami ketidakfokusan dikarenakan subjek (AZP) merasa sedih ditinggalkan kakaknya yang hendak pergi berlibur bali sehingga menyebabkan AZP tidak berhenti menangis. Subjek (AZP) hanya mampu menjawab sebanyak 8 tes soal antar lain menyebutkan bilangan, mengurutkan lambang

bilangan dan menuliskan simbol bentuk lambang bilangan sehingga memperoleh skor 8.

Pada pertemuan kesepuluh dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2023 dimana keadaan subjek sangat baik dimana subjek sangat berantusias dan semangat untuk menerima pembelajaran dari peneliti. Hasil pertemuan ini subjek (AZP) bisa menyelesaikan tes soal yang diberikan oleh peneliti sebanyak 17 tes soal. AZP mampu menjawab dengan benar sebanyak 14 tes soal yang diberikan antar lain menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan menuliskan simbol bentuk lambang bilangan. Sehingga subjek (AZP) memperoleh skor 14.

Sedangkan pada tes akhir (*Posttest*) yaitu sesudah penerapan media dadu angka pada subjek (AZP) memperoleh nilai (76,47) . Pada 17 tes soal yang diberikan, AZP mampu menjawab tes soal dengan benar sebanyak 13 tes soal antara lain menyebutkan bilangan, mengurutkan lambang bilangan dan menuliskan simbol bentuk lambang bilangan. Dan pada pertemuan ini AZP secara mandiri mengerjakan sehingga bisa memperoleh skor 13.

Setelah penerapan media dadu angka subjek (AZP) menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan. Peningkatan kemampuan tersebut membuktikan bahwa penerapan media dadu angka memiliki kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan anak tunagrahita ringan seperti pembelajaran yang lebih konkrit.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media dadu angka kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenai lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar sebelum penerapan media dadu angka berada pada kategori kurang.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas II Di SLB Negeri 1 Makassar sesudah penerapan media dadu angka berada pada kategori baik sekali.
3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah penerapan media dadu angka pada anak

tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2004). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Abdul Halim Fathani, *Matematika*,(Jogjakarta:Ar-ruzz Media.2012), hal 120.
- Aisyiyah. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 78
- Amin, M. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung Depdikbud
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Andriyani. 2009. *Gerilyawan – Gerilyawan Kecil*. Jakarta : Erlangga.
- Amalia, Ilmia. 2022. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Angka Bergambar Pada Anak Kelompok B3 TK Aisyah Bustanul Athfal Kecamatan Mamajang Kota Makassar.*SKRIPSI*. Makassar:Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Diah Rahmatia, *Ensilopedia Matematika*,(Bekasi:Ganeca Exact,2007),hal.1
- Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta:Bumi Aksara
- Hasan, Najmiah.(2019).*Peningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Kartu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene*.Makassar: Universitas Negeri Makassar.<http://eprints.unm.ac.id/21789/>
- Mangunsong, F. (2014). *Psikologi Dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid Kesatu* . Depok : LPSP3 UI.

- Mulyati, Sri. 2010. Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Bermain Lempar dadu Huruf pada Anak Tunagrahita Kelas B Smester I di Taman Kanak-Kanak Elim Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011. *Skripsi*. Surakarta: Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Muliani, Baiq Nurul. 2019. Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Model Kereta Api. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, Vol. 1(1), 26.
- Ni Wyn Apriliani, dkk. (2013). Penerapan Model Number Head Together Dengan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan . *Vol. 1 No. 1*
- Putu Wika Susi Andriyani, dkk. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak DI TK Widya Suta Kerti Sulanyah. *Vol.1 No.1 (2013):Juli* , 1-11.
- Rusmansyah, *Kamus Pintar Maitains*,(Bandung: Epsilon Grup,2006),hal. 47
- Runtukahu, J.Tombokan dan Kandou,Selpius. 2013. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Somantri, S. (2006) “*Psikologi Anak Luar Biasa*” Refika Aditama
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tajudin, ddk, *Kumpulan Rumus Matematika Taman kanak-kanak*,(Jakarta: Depdiknas, 2005), hal.1
- Tauriska, Vivin Eka & Elisabeth Christiana. 2014. Penggunaan Media Dadu Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di TK Jendral Sudirman. *SKRIPSI*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Zan, Pieter. (2017). *Dasar-dasar Komunikasi Bagi Perawat* . Jakarta : Kencana.