



Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Anis Kumala Fasha (1st); Hibana (2nd)

^{1,2} Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

¹kumalafasha@gmail.com, ²hibana@uin-suka.ac.id

Corresponding Author: **Anis Kumala Fasha** - kumalafasha@gmail.com

Submitted: 03 02 23 / Accepted: 02 05 23 / Published: 30 06 23

Abstract

APE or educational game tools are specially developed to be used as teaching tools that support learning activities, assist teachers in delivering learning materials, and help children to develop various aspects of their development in the process of early childhood learning, educational game tools (APE) are very important learning component. The purpose of this study is to determine the teacher's understanding of the use of educational game tools in the learning process for early childhood. The data for this study was collected descriptively quantitatively by taking data using questionnaires through google form. The results obtained in this study are that teachers understand the concept of educational game tools by 100%, understand the functions of educational game tools 50%, understand the use of APE must be appropriate for age and development level 40%, understand the benefits of educational game tools 80%, and understand the types of educational games by 75%.

Keywords: *Early childhood; Educational game tools; Understanding*

Abstrak

APE atau alat permainan edukatif dikembangkan secara khusus untuk digunakan sebagai alat pengajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan konten pembelajaran, dan membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif (APE) merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman guru tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. Data untuk penelitian ini dikumpulkan secara deskriptif kuantitatif dengan pengambilan data menggunakan angket melalui google form. Hasil yang didapat dalam penelitian ini bahwasannya Guru memahami konsep alat permainan edukatif sebesar 100%, memahami fungsi alat permainan edukatif 50%, memahami penggunaan APE harus sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan 40%, memahami manfaat alat permainan edukatif 80%, dan memahami jenis-jenis permainan edukatif sebesar 75%.

Kata kunci : Anak Usia Dini; Alat Permainan Edukatif; Pemahaman

Pendahuluan

Anak-anak menerima pendidikan anak usia dini sejak lahir sampai usia delapan tahun. Memberikan anak akses sekolah di usia dini dimaksudkan untuk memberikan anak-anak kesempatan untuk mencapai potensi penuh yang mereka miliki. Pendidikan untuk anak usia dini diselenggarakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kurang terstruktur namun tetap menyenangkan. Pembelajaran di Pendidikan anak usia dini

memiliki keistimewaan tersendiri yang berhubungan dengan perkembangan fisik dan psikologis anak. Pembelajaran yang berfokus pada perkembangan adalah landasan dari sistem pendidikan anak usia dini. Pembelajaran yang bermakna, didukung oleh lingkungan yang positif, dan fokus pada kebutuhan perkembangan anak (Halimah, 2021). Pada usia ini, anak-anak harus terlibat dalam kegiatan bermain karena mereka tidak bisa dibawa keluar dari dunianya yaitu bermain. Peran media pembelajaran dalam PAUD sangatlah penting. Dengan media yang tepat, konsep dasar belajar sambil bermain dapat terwujud. Media di PAUD dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (APE).

Alat permainan edukatif (APE) dikembangkan secara tegas untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk membantu kegiatan pendidikan, memudahkan guru dalam menyampaikan konten pembelajaran, dan membantu siswa dengan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya (Dukungan et al., 2022). Penggunaan APE atau alat permainan edukatif secara efektif meningkatkan proses pembelajaran bagi anak-anak. Untuk mewujudkan pembelajaran anak yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga bagian tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal. Aksesibilitas alat permainan ini menjadi sangat penting (Muasmara et al., 2021). Menurut Christiana, Alat bermain edukatif adalah mainan yang dibuat dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada anak usia dini. Pengalaman ini akan membantu pertumbuhan fisik, motorik, emosional, sosial, linguistik, kognitif, dan moral anak. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak-anak dapat mempelajari konsep abstrak dengan cara yang konkret dan memiliki peluang luar biasa untuk berinteraksi dengan objek yang mereka pelajari. Melalui permainan dan alat bermain anak-anak akan membangun pembelajarannya sendiri, mendukung pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada mereka serta membantu mereka untuk bertumbuh. Pada pendidikan anak usia dini permainan menjadi instrumen yang istimewa dalam pembelajaran, menjadi cara belajar yang paling efektif untuk mengembangkan seluruh perkembangan anak (Lucas, 2017). Alat yang dikenal sebagai alat permainan edukatif ini digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1). Dibuat sesuai dengan usia, selalu dirancang dengan cermat untuk memenuhi rentang usia anak usia dini. 2). Berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, APE sering dikembangkan untuk menumbuhkan aspek kognitif yang dapat membantu anak-anak berlatih berpikir kritis. 3). Ada banyak cara untuk menggunakan dan memanfaatkannya. 4). Aman untuk digunakan. 5). Dapat menginspirasi anak untuk aktif dan kreatif. 6). Bersifat konstruktif (Rahma, 2017).

Ada berbagai jenis alat permainan edukatif, seperti yang terbuat dari plastik, kayu, pasir, atau sumber daya alam terdekat seperti daun, ranting, dll. APE menyediakan berbagai materi untuk berbagai tahap perkembangan anak usia dini. Varietas APE yang berbeda dapat dikategorikan menurut metode pembuatannya menjadi: 1). Dibuat atau dibeli di toko mainan, 2). Alat permainan buatan sendiri dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia di sekitar mereka seperti kayu, kardus, botol plastik, tutup botol bekas, dll. 3). Bahan alami yang terdapat di alam, seperti alat bermain yang memanfaatkan sumber daya alam lingkungan setempat, seperti pewarna alami yang terbuat dari daun, bunga, biji-bijian, tanah, pasir, dan kerang. APE dapat dibagi menjadi dua jenis, APE di dalam ruangan dan APE di luar ruangan, tergantung pada lingkungan belajarnya. Setiap APE memiliki klasifikasi dan melaksanakan tugas tertentu. Anak-anak dapat menggunakan APE outdoor seperti ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, tangga rumit, dan struktur permainan outdoor lainnya tergantung pada cuaca dan area yang tersedia. Alat permainan seperti balok, puzzle, kartu, maze, termasuk dalam APE di dalam ruangan. APE dalam ruang yaitu alat permainan yang dapat dipindahkan, ditangani, dan dimainkan tergantung pada lingkungan dan ukuran area bermain di dalam ruangan (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021).

Memanfaatkan alat permainan edukatif dapat memberi anak-anak kesempatan yang luar biasa untuk terlibat dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari sambil juga membantu mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak menjadi konkret. Alat permainan edukatif yang akan digunakan pada anak usia dini harus benar-benar dipahami oleh guru PAUD karena APE berfungsi baik untuk kebutuhan bermain anak maupun kebutuhan pendidikannya. Hal ini dikarenakan pentingnya peran guru dalam proses belajar anak usia dini. Mendorong perkembangan anak dalam segala aspeknya (Mita & Qalbi, 2020). Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan APE sebagaimana yang telah dilakukan oleh Rakhmawati (2022) menunjukkan bahwa alat permainan edukatif juga bermanfaat untuk memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan alat permainan edukatif ini anak akan saling berkomunikasi dan bersosialisasi sehingga perkembangan sosial emosional anak akan tumbuh dengan baik. Penelitian Nina Veronica (2018) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif yang modern maupun tradisional sehingga orang tua dan guru harus memilih permainan yang sesuai untuk perkembangan anak. Penelitian Nadha Mustika dan Suyadi (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar berpengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama pada anak usia dini. Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar dapat membantu anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan yang berkaitan dengan moral dan nilai agama pada anak usia dini.

Guru hendaknya lebih banyak mengetahui tentang Alat permainan Edukatif (APE) saat melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya APE diharapkan dapat membantu anak-anak dalam semua aspek pembelajaran sambil memberikan lingkungan belajar yang gembira, riang, dan relaks. Menurut Syamsuardi ketika APE digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak termasuk kemampuan kognitif, bahasa, motorik, seni, dan berhitung permulaan, ketepatan penggunaan APE telah dicapai. APE juga dapat membentuk kebiasaan untuk melatih kemandirian, perkembangan emosi, dan kebersamaan anak (Tsalisah et al., 2019). Sedangkan menurut Vitaria Wahyu Astuti dan Haru Suwardianto karena anak-anak mulai belajar untuk memaksimalkan kemampuan kognitif mereka pada usia ini, maka sebagai guru harus memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang alat permainan edukatif untuk memastikan bahwa kemampuan mereka berkembang secara maksimal. Untuk meningkatkan pemahamannya, guru hendaknya perlu membaca buku tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dan mendemonstrasikannya agar anak memahami apa yang diajarkan (Vitaria & Heru, 2016).

Oleh karena itu seorang guru perlu memahami dan mengetahui tentang konsep dan penggunaan alat permainan edukatif. Karena penggunaan APE dapat memperlancar kegiatan pembelajaran, maka sangat penting bagi guru untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang APE karena dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran, terutama untuk pendidikan anak usia dini (Silviani et al., 2018). Guru PAUD dituntut memiliki kesadaran mendasar tentang alat permainan edukatif meliputi, pengertian, tujuan, fungsi, ciri, dan jenisnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif Kuantitatif. Menurut Sudjana dan Ibrahim dalam Iyus Jayusman & Oka Agus Kurniawan Shavab, Gejala, peristiwa, atau kejadian terkini menjadi fokus penelitian deskriptif. (Jayusman & Shavab, 2020). Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memvalidasi fenomena yang sedang diselidiki. (Ramadhan, 2021). Pengambilan data menggunakan angket yang disebarkan kepada 15 guru-guru PAUD. Dan subjek penelitian di ambil secara random. Sumber data yang digunakan merupakan hasil dari penyebaran

angket. Kemudian data yang diperoleh diolah menggunakan analisis deskriptif, setelah dianalisis dilakukan pengambilan keputusan berdasarkan hasil analisis data.

Hasil

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket menggunakan *google form* kepada 15 guru PAUD diperoleh hasil sebagai berikut.

No	Indikator	Hasil	Kategori
1.	Guru memahami konsep alat permainan edukatif	100%	Sangat Paham
2.	Guru memahami fungsi alat permainan edukatif	50%	Paham
3.	Guru memahami penggunaan APE harus sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan	40%	Belum Paham
4.	Guru memahami manfaat alat permainan edukatif	80%	Paham
5.	Guru memahami jenis-jenis permainan edukatif	75%	Paham

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa di dalam indikator guru memahami konsep alat permainan edukatif sebesar 100%, dalam indikator guru memahami fungsi alat permainan edukatif sebesar 50% guru yang paham, kemudian dalam indikator memahami penggunaan APE harus sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan hanya sebesar 40% sedangkan 60% guru belum memahami bahwa penggunaan APE harus sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, selanjutnya dalam kategori memahami manfaat alat permainan edukatif sebesar 80%, dan yang terakhir dalam indikator memahami jenis-jenis permainan edukatif sebesar 75%.

Pembahasan

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa guru sudah memahami konsep alat permainan edukatif dan guru-guru berpendapat bahwa dengan penggunaan APE dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan Badru Zaman tentang salah satu tujuan APE, yaitu memberikan peluang kepada anak-anak untuk belajar dan meningkatkan pengalaman belajar mereka, membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas, mendorong semua aspek perkembangan anak, dan memberikan anak-anak kesempatan untuk mengenali keterampilan atau kekuatan mereka sendiri. (Husnaini & Qadafi, 2021). Alat permainan edukatif, yaitu permainan yang dapat meningkatkan kesenangan dan manfaat pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan alat permainan edukatif ini memungkinkan seorang anak untuk belajar apapun tanpa disadari oleh anak. Alat permainan edukatif adalah sumber lain yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang suatu objek (Hijriati, 2017).

Pemanfaatan alat permainan edukatif memiliki berbagai dampak positif bagi aspek perkembangan anak, seperti meningkatkan kesadaran diri anak terhadap kemandirian dan kepribadian anak secara total, mengembangkan kreativitas anak, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan bahasa, serta mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. (Andriani et al., 2021). Selain itu APE dapat melatih fokus anak karena pelajaran yang diajarkan melalui media tersebut dapat bermanfaat membuat anak tetap fokus. Dengan demikian, individualitas seorang guru juga harus mampu membuat alat permainan dan strategi untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk keberhasilan akademiknya. Dan seorang guru untuk meningkatkan minat dan kecerdasan anak, pendidik harus kreatif dalam mengembangkan konsep pembelajaran yang menarik. Guru yang profesional diperlukan karena merupakan bagian dari tuntutan pekerjaan, karena mereka adalah salah satu pemain kunci dalam pendidikan anak usia dini di luar keluarga. Untuk meningkatkan semua aspek

pertumbuhan anak, seorang guru harus memiliki pemahaman yang lebih mendalam dari sekedar mengajar (Wahyu, 2019). Salah satu faktor penting yang membuat alat permainan edukatif yang sukses adalah kemampuannya untuk mempertahankan motivasi dan minat anak, dengan mengadaptasi pembelajaran dan mendapatkan pengalaman dalam bermain berdasarkan kebutuhan, preferensi, tujuan, dan kemampuan masing-masing anak (Khadijah et al., 2022).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan hanya 40% saja guru yang sudah memahami bahwasannya pemberian APE perlu memperhatikan tingkat usia dan tingkat perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan Nila Kusumaningtyas yang mengutip dari bukunya Suryadi bahwasannya alat yang dirancang khusus untuk permainan edukatif dapat berfungsi menjadi alat peraga yang dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak dalam berbagai hal perkembangannya yang dibuat sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak (Shunhaji & Fadiyah, 2020). Mainan edukatif adalah alat yang dibuat khusus untuk digunakan dalam proses pembelajaran awal, memungkinkan anak belajar sambil bermain tentang berbagai aspek perkembangan anak. APE selalu dibuat dengan pertimbangan yang cermat terhadap sifat anak dan penyesuaian sesuai usia. APE setiap kelompok umur dibuat secara individual. Ini menunjukkan bagaimana APE dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan anak-anak untuk pertumbuhan dan perkembangan termasuk masalah perbedaan usia. Rentang usia anak menjadi pertimbangan krusial yang harus diperhatikan karena berdampak pada bakat dan tahap perkembangan anak (Astini et al., 2019).

Dalam penggunaannya APE memiliki prinsip sebagai berikut: 1). Meningkatkan pengetahuan dan daya ingat anak dengan melibatkan seluruh inderanya secara bersamaan, 2). Menyesuaikan usia dan tahap perkembangan anak dengan indikator kemampuan yang harus dimiliki, 3). Anak-anak merasa mudah ketika menggunakannya, yang memfasilitasi interaksi dan meningkatkan tingkat pengetahuan dan ingatan mereka, 4). Mendorong anak-anak untuk memainkannya dengan membangkitkan minat mereka, 5). Bermanfaat bagi anak, 6). efektif dan efisien, membuatnya mudah didapat dan terjangkau untuk digunakan (Laili et al., 2017). Bermain dengan benda atau mainan dimulai sejak dini dan mencapai puncaknya pada usia ini, saat anak juga mengembangkan kepekaan yang lebih. Anak mengidentifikasi apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya melalui media bahan permainan. Materi bermain adalah sarana yang paling berharga untuk merangsang kecerdasan, indra, emosi, dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, serta mendukung perkembangan fisik, spiritual, dan sosial (Pratiwi et al., 2020). Inilah sebabnya, sementara ini dianggap sebagai waktu yang produktif bagi para guru, dan anak lebih cenderung menerima dan belajar melalui contoh nyata atau kegiatan pendidikan lainnya (Fitriana, 2021).

Selain itu terdapat 50% guru yang sudah memahami fungsi alat permainan edukatif untuk meningkatkan proses belajar mengajar, tanpa alat permainan ini anak akan kehilangan minat mereka dan belajar dan mudah menjadi bosan. Berkat alat permainan edukatif (APE) yang dirancang agar anak tidak bosan saat belajar, anak akan lebih senang dan lebih siap mengeksplorasi pembelajaran sesuai dengan tema. Dengan demikian, para orang tua dan guru harus memilih APE yang dapat diterima untuk digunakan anak-anak selama pembelajaran dan menyediakan alat permainan edukatif (Isnainingsih et al., 2022). Tujuan penggunaan alat permainan edukatif (APE) ini adalah untuk memastikan anak-anak bersenang-senang sambil bermain dan belajar. Agar anak-anak dapat mengembangkan dengan baik semua aspek perkembangan mereka saat ini. Saat anak-anak bermain, mereka akan mengambil dan mempelajari semua yang terjadi di sekitar mereka, membuat mereka gembira dalam prosesnya. Anak-anak dapat belajar menggunakan alat mainan dan mendapatkan kesempatan untuk memodifikasi, mengeksplorasi, mempraktekkan, dan memperoleh berbagai konsep dan pemahaman. Mereka membuat pilihan, memutuskan, menguji, mengeluarkan, dan memperbaiki masalah. Kemudian dari

survey juga didapatkan bahwa hanya 75% guru yang memahami jenis-jenis alat permainan edukatif, sedangkan yang 25% belum paham apa saja jenis-jenis alat permainan edukatif.

Faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan saat memilih mainan untuk anak: sesuai usia, mendorong kreativitas anak, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mempunyai bentuk yang bervariasi, kegunaannya beragam, tidak berbahaya bagi anak, dan bentuknya sederhana. Anak-anak dapat terlibat langsung dengan objek yang mereka pelajari ketika alat permainan edukatif digunakan, dan mereka juga dapat membantu membuat ide-ide abstrak dapat dipahami sehingga mereka dapat mempelajari berbagai hal secara konkret. Anak usia dini mengkategorikan objek tergantung pada bagaimana mereka terlihat karena mereka masih dalam tahap perkembangan konkret. Anak-anak bermain dengan mainan yang sebenarnya (nyata). Dengan APE, anak-anak dapat mempelajari berbagai hal melalui permainan, antara lain warna, ukuran, bentuk, dimensi, dan tekstur. Mereka juga dapat mengklasifikasikan objek dan belajar tentang sifat dan karakteristiknya. APE mendorong anak-anak untuk menemukan dan terlibat dengan lingkungan mereka untuk mengembangkan diri (Mukhtar, 2018). Oleh sebab itu, guru harus bertindak sebagai inovator di kelas dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Membuat konten yang menarik untuk anak adalah salah satu tugas pendidikan yang harus dilakukan guru. Dengan menggunakan media sebagai mainan edukatif, yang dapat membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dan menghadirkan pengalaman yang bermanfaat bagi anak, guru dapat mengembangkan berbagai bahan ajar yang abstrak menjadi konkret.

Simpulan

Temuan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini belum sepenuhnya memahami penggunaan APE, terutama dari segi penggunaan APE belum memperhatikan tingkat usia dan tingkat perkembangan anak, dan guru juga belum sepenuhnya paham mengenai jenis-jenis alat permainan edukatif.

Referensi

- Andriani, J., Daryati, M. E., Bengkulu, U., Halus, M., & Dini, A. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini : Research in Early Childhood Education and Parenting, 2(1), 30–37.
- Astini, B. N., Nurhasanah, & Universitas, I. R. I. N. S. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. 1–68.
- Dukungun, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(2017), 1707–1715.
- Fitriana, D. (2021). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580–589
- Halimah, H. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113–128. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awladly.v5i1.3831>
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini [The Role and Benefits of APE To Support Early Childhood Creativity]. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di PAUD Al-Jihadul Dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur. 3(1), 52–62.

