



Structured Games: Physical Activities to Develop Children's Balance Abilities

Permainan Terstruktur: Aktivitas Fisik untuk Mengembangkan Kemampuan Keseimbangan Anak

Luthfi Aji Ramdani^{1)*}, Imah Mulyaningsih¹⁾

¹⁾Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

*Correspondence: luthfajiramdani@gmail.com

ABSTRACT

This research uses quantitative research methods with a pre-experimental research design which goes through two stages, namely the pre-test and post-test stages. Which aims to measure static balance and dynamic balance abilities in children aged 4-5 years through structured games activities in 30 children. The results of this study show that the balance ability of children aged 4-5 years increased after treatment. Playing structured games has an influence on children's balance abilities at RA Darussalam Purwodeso. The pre-test showed that the child's balance ability had not developed optimally. Then treatment was carried out through playing structured games for 2 days, followed by a post-test. The post-test results show that the child's balance ability improved after being given treatment, this can be seen from the increase in the scores obtained.

Keywords: Structured Games, Balance, Early Childhood

ABSTRAK

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, desain penelitian *pre-experimental research* melalui dua tahapan *pre-test* dan *posttest* yang bermaksud untuk mengukur kemampuan keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan permainan terstruktur pada 30 anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun meningkat setelah adanya *treatment* (perlakuan). Bermain permainan terstruktur memberikan pengaruh terhadap kemampuan keseimbangan anak di RA Darussalam Purwodeso. Pada saat *pre-test* menunjukkan kemampuan keseimbangan anak belum berkembang secara optimal. Kemudian dilakukannya *treatment* (Perlakuan) melalui bermain permainan terstruktur selama 2 hari, yang dilanjut dengan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan kemampuan keseimbangan anak meningkat setelah diberikan *treatment*, hal ini dilihat dari skor nilai yang didapatkan meningkat.

Kata Kunci: Permainan Terstruktur, Keseimbangan, Anak Usia Dini

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami proses pematangan baik dalam aspek fisik maupun psikis yang membuat anak siap untuk merespon berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar (Mulyasa, 2021). Pemberian rangsangan yang tepat sangat penting untuk mengembangkan potensi dan kemampuan anak secara optimal, jika potensi dan kemampuan yang dimiliki tidak diberikan dengan rangsangan yang tepat akan beresiko anak kehilangan peluang dan momen penting dalam perkembangan hidupnya (Anhar, 2024). Aspek perkembangan yang penting ada pada diri anak salah satunya yaitu perkembangan motorik. Kemampuan fisik motorik memegang peranan krusial karena berdampak pada berbagai aspek perkembangan lainnya, termasuk kemampuan sosial emosional juga (Sasmarianto & Kamarudin, 2023).

Aktivitas motorik merupakan kegiatan yang memakai otot kecil dan otot besar (Fikriyah, 2021). Kegiatan yang dilakukan anak yang melibatkan motorik terlihat mudah untuk dilakukan, tetapi perlu bimbingan dan juga pemberian pelatihan agar anak biasa melakukan dengan optimal (Mulyasa, 2012). Tidak jarang banyak lembaga PAUD yang lebih sering membelajari anak-anak di dalam kelas yang lebih berfokus untuk menstimulus perkembangan kognitif dan motorik halus anak-anak, padahal menstimulus motorik kasar anak-anak juga tidak kalah penting karena untuk memudahkan anak-anak dalam melakukan aktifitas fisik sehari-hari (Endrawan &

Martinus, 2023).

Kegiatan yang berhubungan dengan otot kecil dan otot besar saat mengendalikan gerakan tubuh merupakan kemampuan fisik motorik yang harus dimiliki oleh anak (Hartati, Zulkifli, & Hukmi, 2020). Aktivitas yang menggunakan otot besar merupakan kemampuan motorik kasar ketika melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kekuatan, keseimbangan, kecepatan, kelincuhan, koordinasi, ketahanan dan kelincuhan (Karyadi & Jannah, 2023). Kemampuan motorik kasar salah satunya yaitu keseimbangan, keseimbangan anak berkembang dengan baik ketika anak dapat mempertahankan posisi tubuhnya dalam berbagai posisi sehingga tidak terjatuh (Farida, 2016). Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan keseimbangan anak, yaitu: 1) kemampuan anak dalam mempertahankan keseimbangan dengan menahan gaya gravitasi dalam berbagai posisi; 2) garis vertikal yang melewati pusat gravitasi dan pusat bumi; dan 3) bidang tumpuan yang merupakan dasar tempat anak untuk berpijak (Sutri & Zulminiati, 2020).

Pada dasarnya anak-anak itu tertarik dengan olahraga ataupun kegiatan fisik yang membuat anak aktif, tidak hanya diam saja. Namun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa anak yang mengalami permasalahan dalam kemampuan motorik yang tidak sesuai dengan bertambahnya usia. Tidak semua anak diberikan rangsangan pada kemampuan keseimbangan dengan baik, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan motoriknya. Tidak jarang banyak lembaga PAUD yang lebih sering membelajari anak-anak didalam kelas yang lebih berfokus untuk menstimulus perkembangan kognitif dan motorik halus anak-anak, padahal menstimulus motorik kasar anak-anak juga tidak kalah penting karena untuk memudahkan anak-anak dalam melakukan aktifitas fisik sehari-hari (Rahman & Khadijah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di RA Darussalam Purwodeso, baik melalui wawancara dan juga pengamatan secara langsung, kemampuan motorik kasar pada anak-anak masih tergolong kurang berkembang dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Pertumbuhan Anak (STPPA) untuk kelompok usia 4-5 tahun, kemampuan fisik-motorik yang harus dicapai oleh anak meliputi: 1) Menirukan berbagai gerakan seperti pesawat terbang, pesawat yang tertiuip angin, dan hewan; 2) Melakukan gerakan bergantung atau bergelayut; 3) Melaksanakan gerakan berlari, melompat, dan meloncat secara terkoordinasi; 4) Melontarkan objek dengan cara yang teratur; 5) Menangkap objek dengan tepat; 6) Menendang objek dengan cara yang teratur (Kurnia, 2023).

Hal tersebut diatas sesuai dengan realita dilapangan menunjukkan banyak anak yang mengalami permasalahan atau gangguan dalam kemampuan keseimbangan, terutama dalam mengikuti kegiatan disekolah. Seperti pada kegiatan senam, pada gerakan berdiri dengan satu kaki (tari jaranan) dan menirukan gerakan pesawat anak-anak belum stabil seperti akan terjatuh. Mengenai permasalahan perkembangan motorik, berpendapat bahwa terdapat 80% dari total jumlah anak-anak yang memiliki masalah dalam perkembangannya, anak mengalami kesulitan dalam mengatur keseimbangannya dan juga mengontrol gerakan tubuhnya, sehingga anak menjadi ragu-ragu pada saat melakukan gerakan. Hambatan dalam perkembangan motorik yang dikarenakan kemampuan keseimbangan yang tidak berkembang dengan baik akan membuat anak kesulitan dalam aktivitasnya sehari-hari (Fitri & Mayar, 2020). Maka dari itu jika terdapat anak yang memiliki hambatan dalam kemampuan keseimbangannya harus segera ditangani agar tidak mempengaruhi proses tumbuh kembang anak. Oleh karena itu perlunya tindakan dan juga stimulus agar kemampuan keseimbangan tubuh berkembang dengan baik, salah satunya yaitu melalui latihan dengan menggunakan permainan yang menggunakan aktivitas fisik (Wahyuni & Erdiyanti, 2020).

Permainan dengan melalui kegiatan fisik ini dapat menambah jumlah dari kapiler dalam otak anak, sehingga jumlah kadar oksigen pada otak menjadi meningkat, hal ini mampu meningkatkan kinerja kemampuan kognitif pada anak (Muslihin, Loita, & Nurjanah, 2022). Permainan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu permainan terstruktur merupakan model permainan yang sudah direncanakan, memiliki tujuan tertentu, dan aturan yang sudah ditetapkan. Permainan terstruktur dalam penelitian ini bertujuan untuk melatih gerak motorik ada anak, khususnya pada kemampuan keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif *pre-experimental*. Desain penelitiannya yaitu *one group pretest-posttest design*, desain penelitian ini dilakukan dengan melalui pretest sebelum diberikan perlakuan dan dilakukan *posttest* setelah diberikan *treatment* kepada anak. Hasil dari *Pretest* dan *posttest* dapat dibandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga hasilnya akan diketahui lebih akurat (Nurwita, 2019). Studi antar subjek dilakukan di RA Darussalam Purwodeso dengan menggunakan teknik

purposive sampling, sehingga sampel ditentukan dari pertimbangan peneliti. Sampelnya yaitu anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 30 anak, berpartisipasi dalam permainan terstruktur untuk kemampuan keseimbangan pada anak.

Pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan intervensi berupa permainan terstruktur pada kemampuan keseimbangan anak yang terpilih, dilaksanakan selama 3 kali seminggu dalam 3 minggu. Pengukuran kemampuan keseimbangan dilakukan sebelum (*pre-test*) dan setelah diberikan *terathment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian yang dilaksanakan yaitu untuk mengetahui pengaruh dari permainan terstruktur dalam kemampuan keseimbangan anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan di RA Darussalam Purwodeso terdapat pengaruh kemampuan keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dari *pre-test* sampai dengan *post-test*, dimana terdapat perbedaan kemampuan keseimbangan pada anak. Pada saat *pre-test* kemampuan keseimbangan anak kurang optimal, kemudian pada saat *post-test* kemampuan keseimbangan anak meningkat dan skor yang didapatkan lebih tinggi dari *pre-test*.

Tabel 1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Kemampuan Keseimbangan	Subjek	Nilai Maksimal	Nilai Teringgi	Nilai Terendah	Rata-rata
Pre-test	30 anak	20	16,0	7.0	12,4
Post-test	30 anak	20	20,0	13.0	16.2

Keseimbangan sangat dibutuhkan anak-anak dalam melakukan gerakan aktivitas sehari-hari, mulai dari gerakan yang statis maupun dinamis. Jika seorang anak belum dapat melakukan kemampuan keseimbangan, maka perlu memberikan waktu untuk latihan adalah penting karena kemungkinan adanya rasa canggung atau keraguan dalam bergerak, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya latihan dalam meningkatkan kemampuannya (Amalia & Mayar, 2021). Latihan pada anak-anak utamanya dengan kegiatan yang ringan dan sederhana agar anak-anak tertarik untuk melakukannya, misalnya saja melalui bermain permainan. Salah satu hal yang digunakan dalam mengoptimalkan kemampuan fisik, kognitif, motorik dan psikososial dapat dilakukan dengan bermain ataupun melalui permainan (Ngaisah et al., 2023).

Permainan terstruktur merupakan model permainan yang sudah direncanakan, memiliki tujuan tertentu, dan aturan yang sudah ditetapkan (Khoerunnisa, Muqodas, & Justicia, 2023). Sesuai dengan penelitian ini, yang sebelumnya sudah merencanakan apa saja kegiatan yang ada dalam permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan anak, serta dalam bermain harus sesuai dengan aturan permainan agar tujuan dari permainan ini tercapai dengan optimal. Permainan terstruktur bisa berupa permainan yang mempelajari keterampilan hidup tertentu dan kemampuan fisik yang merupakan motorik kasar dan motorik halus, aktivitas permainan ini harus dipimpin oleh instruksi (Fazira, Daulay, & Marleni, 2018).

Permainan terstruktur pada penelitian ini berisi gerakan-gerakan yang membutuhkan keseimbangan anak dalam menyelesaikan tantangan dalam setiap pos dan diinstruksikan langsung oleh peneliti agar sesuai aturan. Pada penelitian ini, agar anak-anak lebih tertarik dalam mengikuti permainan peneliti menyiapkan media permainan. Media yang digunakan pada penelitian ini dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar yaitu isolasi, balok kayu warna-warni dan juga botol yang sudah dicat warna-warni.

Hasil pada penelitian ini anak-anak merasa tertarik ingin bermain permainan dan senang dalam menyelesaikan semua pos. Terlihat pada pelaksanaan bermain anak-anak meminta untuk bermain duluan tidak sabar menunggu giliran, serta suasana gembira sangat terasa dari raut muka yang bahagia, tawa canda dan juga dukungan semangat untuk teman-teman yang sedang bermain. Permainan ini berisi 5 pos dimana pada setiap pos akan dinilai dengan poin 1-4, penilaian ini mengacu pada instrumen yang sudah tervalidasi oleh dosen ahli.

Kegiatan pada penelitian ini meliputi *pre-test* dilaksanakan sebelum diberi perlakuan (*treatment*), *treatment* (pemberian perlakuan) dan juga *post-test* (tes akhir setelah mendapatkan *treatment*). Pada saat *pre-test* terdapat 9 anak yang belum bisa menyelesaikan semua pos 1-5 karena takut mencoba, kurang percaya diri dalam bermain dan juga takut jatuh. Selain itu sebagian anak dalam menyelesaikan semua pos dalam permainan masih belum baik, seperti sering terjatuh-jatuh karena tidak stabil serta masih memerlukan bantuan dengan dipegangi dalam melakukan gerakan tiap pos pada permainan. Adapun hasil rata-rata dari pengujian *pre-test* yaitu 12.4. Hal ini menandakan kemampuan keseimbangan anak-anak belum berkembang optimal, oleh sebab itu dibutuhkannya *treatment* atau perlakuan agar keseimbangan anak-anak meningkat (Hasanah & Muryanti, 2019).

Treatment yang diberikan oleh peneliti pada penelitian ini pun sama, menggunakan media dan permainan yang diujikan dalam *pre-test* yaitu permainan terstruktur. Tujuannya yaitu agar anak-anak semakin paham dengan permainan terstruktur, semakin paham dengan gerakan-gerakan yang harus dilakukan pada masing-masing pos dan juga cara mengatasi agar tetap seimbang dalam melewati rintangan pada setiap pos (Wahidah, 2021).

Treatment dilaksanakan selama dua hari dengan waktu yang sama, agar gerakan terulang-ulang dan anak-anak berlatih terus menerus dengan maksimal pada kemampuan keseimbangannya.

Selain peneliti memberikan kesempatan bermain berulang-ulang, peneliti juga melatih terus menerus memberi dukungan satu persatu anak-anak yang belum mau mencoba agar berani menyelesaikan semua pos dalam permainan. Hingga pada akhirnya semua anak mampu menyelesaikan semua pos 1-5 dalam permainan terstruktur. Anak-anakpun merasa bangga karena sudah berhasil melewati semua rintangan yang ada dalam permainan terstruktur. Sehingga tanpa anak sadari bahwa dengan menyelesaikan semua rintangan dari pos 1-5 anak sudah bisa melawat kekhawatiran yang mereka rasakan pada saat *pre-test* dan yang paling utama kemampuan keseimbangan mereka sudah lebih baik.

Tahap terakhir yaitu *post-test*, *post-test* atau tes akhir dilakukan setelah anak-anak mendapatkan perlakuan, tujuannya untuk mengetahui apakah anak-anak ada peningkatan atau tidak setelah diberi perlakuan. Pada tahap ini anak-anak sudah terlihat ada peningkatan dari yang sebelumnya tidak mau mencoba semua pos dalam permainan, kemudian berani mencoba dan juga dari gerakan-gerakan yang dihasilkan dalam menyelesaikan semua pos sudah lebih stabil dan lincah dalam bergerak. Adapun hasil rata-rata dari pengujian *post-test* ini yaitu sebesar 16.2, sedangkan nilai *pre-test* 12.4 yang berarti nilai *post-test* lebih besar dibanding dengan nilai *pre-test* dalam hal ini berarti mengalami peningkatan sebanyak 20%. Sesuai dengan hasil data *pre-test* dan data *post-test* bahwa permainan terstruktur mampu meningkatkan kemampuan keseimbangan.

Hasil ini didukung dengan hasil uji yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS yang meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas dan juga efektivitas. Pada hasil uji efektivitas ini yang menggunakan *One Sample T Test* mendapatkan nilai signifikansi yaitu sebanyak 0,000, berdasarkan dari hasil uji dan dikaitkan dengan dasar untuk pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka ada perbedaan hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan hasil uji hipotesis yaitu H_a , terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Purwodoso.

Selain itu pernyataan ini didukung juga dengan hasil wawancara dengan guru kelas. Wawancara dilakukan setelah melaksanakan uji coba yang terakhir (*post-test*), pada saat *post-test* guru kelas juga melihat secara langsung anak-anak dalam bermain permainan terstruktur, terlihat guru kelas merasa bangga melihat anak-anaknya bermain secara maksimal dan tak lupa terus memberi dukungan semangat. Hasil wawancara yaitu guru kelas mengutarakan bahwa dengan diterapkannya permainan terstruktur anak-anak semakin aktif bergerak, tambah berekspresif, serta bersemangat dalam belajar. Guru kelas juga mengucapkan terimakasih kepada peneliti karena sudah membantu anak-anak yang pendiam serta malas untuk bergerak sekarang menjadi aktif, berekspresif dan tambah semangat dalam belajar.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh pada penerapan permainan terstruktur terhadap kemampuan keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun. Melalui bermain permainan terstruktur kemampuan keseimbangan akan terus berulang-ulang terlatih karena untuk menyelesaikan semua pos pada permainan ini membutuhkan keseimbangan tubuh yang harus diterapkan pada anak-anak agar mendapatkan skor poin yang maksimal dan sesuai dengan aturan. Dengan langkah-langkah pada tiap pos permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia 4-5 tahun yaitu a) Melakukan sikap berdiri dengan satu kaki selama 10 detik dengan stabil; b) Berjalan mundur pada garis yang lurus; c) Berjalan diatas permukaan kecil dan sedikit tinggi dengan permukaan sekitar; d) Berlari zigzag dengan lincah; e) Melompat dan mendarat dengan stabil.

Daftar Pustaka

- Amalia, W., & Mayar, F. (2021). Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9158–9162.
- Anhar, A. (2024). Basic Football Game Skills in Extra-Curricular Football Male Students. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 2(1), 9–13. <https://doi.org/10.59923/champions.v2i1.124>
- Endrawan, I., & Martinus, M. (2023). Level of Physical Fitness of Elementary School Students in Class V. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 1(3), 12–16. <https://doi.org/10.59923/champions.v1i3.52>
- Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Fazira, S., Daulay, M. I., & Marleni, L. (2018). Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 60–71.

- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200–207.
- Fitri, D. H. A., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan kemampuan motorik halus anak melalui kolase di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1011–1017.
- Hartati, S., Zulkifli, Z., & Hukmi, H. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 931–938.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7.
- Karyadi, A. C., & Jannah, R. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 53–56.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murbum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58.
- Kurnia, H. R. S. E. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91–98.
- Mulyasa, H. . (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen penelitian tindakan kelas untuk peningkatan motorik halus anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106.
- Ngaisah, N. C., Janah, A. I., Azizah, S. N., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2023). Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Murbum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74–85.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803–810.
- Rahman, K. I., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Murbum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 429–437.
- Sasmarianto, S., & Kamarudin, K. (2023). Motor Ability of Elementary School Students in Upper Class. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 1(3), 6–11. <https://doi.org/10.59923/champions.v1i3.53>
- Sutri, W., & Zulminiati, Z. (2020). Teknik pengembangan motorik halus anak usia dini di sentra persiapan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2904–2912.
- Wahidah, F. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Classroom Action Research di RA Mutiara Hati). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 138–150.
- Wahyuni, R., & Erdiyanti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murbum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 28–40.