



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 7662-7671

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak *Down Syndrom* Di SKH Negeri 1 Kabupaten Tangerang Tahun 2023

Dede Irfan Ramdana^{1✉}, Mizwar Taufiq Pirmansyah², Komala Dewi Muslimin³

STIKes Faathir Husada

Email: irfan124mdana@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Bermain puzzle memberi banyak kesempatan bagi anak untuk belajar kemampuan baru saat mereka berusaha meraih suatu tujuan. Anak-anak dengan perkembangan motorik yang tertunda sangat bisa belajar dari permainan puzzle. Tujuan : penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kemampuan motorik halus pada anak down syndrom. Metode Penelitian : penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian one grup pre dan post test. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling dengan jumlah 36 anak down syndrome. Hasil Penelitian : dari hasil uji statistik menunjukkan ada pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain halus terhadap kemampuan motorik halus motorik dimana p-value = 0.031. Kesimpulan : permainan puzzle dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak down syndrome. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada kelompok dengan skala besar untuk mengetahui keefektifan terapi bermain puzzle.

Kata Kunci: *Down Syndrom; Terapi Bermain Puzzle; Motorik Halus*

Abstract

Playing puzzles provides many opportunities for children to learn new abilities when they are trying to reach a goal. Children with delayed motor development are especially able to learn from puzzle games. Purpose: This study aims to determine the effect of playing puzzle therapy on fine motor skills in children with Down syndrome. Research Methods: the research used a quasi-experimental method with a one group pre and post test research design. The sampling technique used total sampling with a total of 36 children with Down syndrome. Research results: the results of statistical tests showed that there was a significant effect before and after giving soft play therapy on fine motor skills where $p\text{-value} = 0.031$. Conclusion: puzzle games can be used as a game that can stimulate the fine motor development of children with Down syndrome. For future researchers, they can conduct research on large-scale groups to find out the effectiveness of playing puzzle therapy.

Keywords: *Down Syndrome, Puzzle Playing Therapy, Soft Motor Skills*

PENDAHULUAN

Down syndrome menjadi penyumbang kecacatan sejak lahir terbanyak hingga saat ini. *Down syndrome* bukanlah suatu penyakit melainkan suatu kelainan yang terjadi pada kromosom 21. Kelainan ini menyebabkan keterlambatan tumbuh kembang pada anak dengan *Down syndrome*. Kelainan ini dapat diatasi dengan pemberian terapi pada anak sehingga anak dengan *down syndrome* dapat beradaptasi dengan anak sebayanya (Parore & Rahman, 2022)

Bermain adalah media yang paling tepat untuk mengajari banyak hal pada anak, mulai dari keterampilan motorik, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah hingga mengembangkan karakter anak (Dwicadika & Adiani, 2021)

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu faktor penting dalam melakukan kegiatan terutama yang berkaitan dengan keterampilan, contohnya dalam meraih, mengambil, menjemput, dan menggenggam benda. Kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh seorang anak akan menunjang kegiatan pembelajarannya baik di bidang akademik maupun nonakademik.

Down Syndrom dianggap sebagai salah satu anomali kromosom autosomal numerik yang paling sering dan diakui sebagai penyebab utama kecacatan mental. (Lopes et al., 2022) oleh karena itu, anak *Down syndrome* biasanya kurang bisa mengkoordinasikan antara motorik kasar dan halus. Contohnya kesulitan memakai pakaian yang berkancing dan mengikat sepatu bertali sendiri. Selain itu anak *Down syndrome* juga kesulitan menselaraskan antara kognitif dan bahasa, seperti mengetahui manfaat suatu benda oleh sebab itu anak *Down syndrome* cenderung tidak banyak bicara dan kekurangan kosa kata

(Amherstia Pasca Rina, 2016).

Down syndrome rata-rata di seluruh dunia adalah 1 pada setiap 700 kelahiran. Kejadian ini akan bertambah dengan semakin tuanya usia ibu hamil. Biasanya calon-calon bayi *Down syndrome* 60% cenderung akan gugur dan 20% akan lahir mati. Di Amerika Serikat kurang lebih 4.000 anak dilahirkan dengan *Down syndrome* setiap tahunnya, atau sekitar 1 dari 800-1000 kelahiran hidup (Arianti & Fitri, 2018).

Anak dengan *Down syndrome* menyebabkan penderita mengalami proses pertumbuhan terhambat, kecacatan, kelemahan fisik yang mengakibatkan tingkat kemandirian yang relatif rendah dibandingkan anak-anak normal pada umumnya. Hasil observasi di SLB Bukesra anak-anak *down syndrome* kurang mampu mengkoordinasikan gerak motorik halus, terlihat dari cara mereka memegang sendok saat makan, pada saat memegang sendok seharusnya jari-jari tangan yang memegang tapi anak dengan *down syndrome* memegangnya dengan cara menggenggam (Reza Irmayani et al., 2020).

Motorik halus adalah kemampuan gerakan yang dimiliki oleh setiap individu yang melibatkan beberapa otot-otot kecil pada anggota tubuh serta koordinasi antara mata dan tangan, biasanya gerakan ini hanya berpusat pada gerakan tangan. Pengembangan aspek motorik halus dapat dimulai dari aktivitas yang sederhana serta sesuai dengan tahap perkembangannya yang dipengaruhi oleh stimulus yang diberikan pada anak tersebut.

Anak *Down syndrom* pada usia ini masih kesulitan melakukan koordinasi antara mata dan tangan serta kurangnya kemampuan ketangkasan jari-jemari hal ini disebabkan karena sebagian besar anak *Down syndrom* memiliki kekuatan otot yang lemah bila dibandingkan dengan anak normal. Salah satu jenis terapi bermain yang diberikan pada anak *Down syndrom* adalah jenis permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, dimana melalui alat permainan ini anak-anak selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitif, dan adaptasi sosialnya. (Aranti & Pristianto, 2023)

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk Menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik. (Oktaviyani & Suri, 2019)

Hasil pengambilan data pendahuluan berdasarkan sumber dari TU Tanggal 4 Oktober Tahun 2022 Sekolah SKH 01 Kabupatean Tangerang ber Jumlah Anak kebutuhan khusus adalah total 316 di antaranya ada Tuna rungu 91, tuna daksa 8, tuna grahita 115, tunanetra 10, dan *Down Syndrom* bejumlah 36 siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan desain penelitian ini menggunakan *Quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Grup Pretest - Posttest Design* dengan pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *Total sampling*. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel sama dengan populasi, karena jumlah populasi yang kurang dari 100 maka populasi dijadikan sampel semua. populasi pada penelitian ini adalah anak usia sekolah kelas I SD sampai kelas X SMA yang mengalami *Down syndrome* di SKH Negeri 1 Kabupaten Tangerang sebanyak 36 anak yang dilakukan pada bulan januari sampai february 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 36 responden terdapat 24 responden (66.7%) yang berjenis kelamin laki-laki dan 12 responden (33.3%) berjenis kelamin perempuan.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jernis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-Laki	24	66.7
Perempuan	12	33.3
Total	36	100

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	%
Akhir Masa Kanak-kanak (6 – 10 Tahun)	15	41.7
Pramasa Remaja (11 – 14 tahun)	8	22.2
Masa Remeja (15 – 18 tahun)	9	25
Awal Masa Dewasa (19 – 24 tahun)	4	11.1
Total	36	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa dari 36 responden terdapat 15 responden (41.7%) memasuki umur akhir masa kanak-kanak yaitu umur 6-10 tahun, 8 responden (22,2%) memasuki umur pramasa remaja 11-14 tahun, 9 responden (25%) memasuki umur

masa remaja yaitu 15-18 tahun dan sebanyak 4 responden (11.1%) memasuki umur awal masa dewasa yaitu umur 19-24 tahun.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	%
SD	23	63.9
SMP	9	25
SMA	4	11.1
Total	36	100

Berdasarkan tabel 3 dari 36 responden, terdapat 23 responden (63,9%) yang sekarang menempuh sekolah di SD, 25% atau 9 responden yang sekarang menempuh sekolah di SMP dan responden (11.1%) yang menempuh Pendidikan sekolah di SMA.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan kemampuan motorik halus anak penyandang *down syndrome* sebelum dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* yaitu terdapat 13 responden (36.1%) yang memiliki kemampuan motorik halus kurang, kemampuan motorik halus cukup sebanyak 22 responden (61,1%) dan yang mempunyai kemampuan motorik halus baik terdapat 1 responden (2.8%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Respon Kemampuan Motorik Halus Anak *Down syndrom* Sebelum dilakukan Intervensi Bermain *Puzzle* di SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang

Kemampuan Motorik Halus	Frekuensi	%
Kurang	13	36.1
Cukup	22	61.1
Baik	1	2.8
Total	36	100

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Respon Kemampuan Motorik Halus Anak *Down syndrom* Sesudah Dilakukan Intervensi Bermain *Puzzle* di SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang

Kemampuan Motorik Halus	Frekuensi	%
Kurang	2	5.6
Cukup	17	47.2
Baik	17	47.2
Total	36	100

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak penyandang *down syndrome* sesudah dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle*

dimana terdapat 2 (5.6%) responden dengan kemampuan motorik halus kurang, sedangkan 17 responden (47.2%) mempunyai kemampuan motorik halus cukup dan 17 responden (47.2%) mempunyai kemampuan motorik halus baik.

Tabel 6. Hasil Uji Statistik *Spearman Ranks Test*

Pre Test	Post Test				Sig. (2-tailed)
	Sebelum		Sesudah		
	N	Nilai r	N	Nilai r	
Sebelum	36	1.000	36	0.361	0.031
Sesudah	36	0.361	36	1.000	

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa dari 36 responden setelah dilakukan uji statistik dengan uji korelasi spearman didapatkan nilai koefesiensi korelasi Sig. (2-tailed) sebesar 0.031 dengan interval keyakinan (alpha) 0.05 ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain *puzzle*. Angka koefesiensi korelasi pada hasil diatas menunjukkan 0.031 atau bernilai positif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah didapat oleh peneliti pada tabel 4 menunjukkan kemampuan motorik halus anak penyandang *down syndrome* sebelum dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* masih ada beberapa anak yang kemampuan motorik halus yang kurang.

Hal yang sama juga didapatkan oleh peneliti (Dekayati et al., 2014) dengan judul Pengaruh terapi bermain menyusun menara donat terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak *Down Syndrome* usia sekolah di SLB Negeri Semarang, dimana perbedaannya hanya pada terapi yang diberikan. Pada penelitian ini peneliti memberikan terapi meremas adonan. Hasil menunjukan kemampuan motorik anak *down syndrome* sebelum diberikan intervensi terapi bermain menyusun menara donat sebagian besar tidak mampu Menyusun Menara donat dengan sempurna.

Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Utami, 2022) bahwa rata-rata tingkat kemampuan motorik halus pada anak *down syndrom* sebelum pemberian terapi bermain *puzzle* mendapatkan nilai skor 6 dimana skor ini adalah skor terendah.

Berbagai macam permainan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya. (Dini et al., 2021) Melalui bermain anak dapat melewati tahap-tahap perkembangan baik untuk mengoptimalkan perkembangan emosi dan kemampuan

motorik halus anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE), yang salah satunya adalah *puzzle*. (Abristiana et al., 2020) Permainan puzzle adalah konsep permainan Menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Dalam permainan puzzle ini mereka dilatih untuk mengingat dan mengandalkan insting dengan membongkar dan kemudian memasang ulang *puzzle* dalam keadaan bentuk, pola dan warna yang sesuai.(Akbar et al., 2022)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan ada kenaikan yang efektif dari yang sebelumnya kemampuan motorik halusnya kurang menjadi baik. Ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Dwi Utami et al., 2021), mengatakan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan pada salah satu anak *down syndrome* kampung Babakan Sawah dengan hasil setelah diberikan teknik mozaik kemampuan keterampilan motorik halus lebih baik dibanding sebelum diberikan teknik mozaik.

Begitupun dengan penelitian (Muliar, 2016) didapatkan hasil penelitian dengan pemberian permainan clay dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak *down syndrome*. Terapi bermain merupakan usaha untuk mengubah tingkah laku dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Bermain adalah cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Bermain adalah media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, mengenal waktu, jarak serta suara. Pada saat bermain *puzzle* otak anak akan dilatih untuk berpikir kreatif dengan memasang kepingan gambar, ketika tangan memasangkan kepingan gambar, keterampilan motorik anak akan semakin terasa

Dengan mengingat bahwa perkembangan terjadi secara bertahap, perkembangan sebelumnya akan membentuk fondasi untuk perkembangan berikutnya. Puzzle adalah jenis permainan di mana orang bermain dengan menyusun dan mencocokkan bagian-bagian gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka untuk membuat puzzle yang utuh.

Berdasarkan hasil uji statistik pada tabel 6 menunjukkan peningkatan motorik halus yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*, dimana terjadi peningkatan motorik halus setelah diberikan terapi. Hasil yang sama juga dikemukakan oleh (Saputri et al., n.d.) bahwa ada perbedaan secara signifikan sebelum dan sesudah diberikan terapi melengkapi bentuk gambar pada anak down syndrome di SLB Negeri Semarang.

Namun hal ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh (Desa & Amfotis, 2022) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Mencoret Dengan Krayon Pada Anak *Down syndrome* di Wisma Bhakti Luhur Malang menunjukkan hasil penelitian yang dilakukan dari 4 anak *down syndrome* dari hasil observasi

membuktikan bahwa anak *down syndrom* memiliki keterbatasan yang cukup banyak dalam hal motorik halus, sehingga membutuhkan banyak latihan dan pendampingan yang rutin.

Bermain adalah cara terbaik untuk mengajarkan anak banyak hal, seperti keterampilan motorik, daya kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan karakter. Puzzle juga memberi anak kesempatan untuk belajar keterampilan baru saat mereka berusaha mencapai tujuan. Anak-anak yang mengalami perkembangan motorik yang tertunda memiliki kapasitas yang sangat besar untuk belajar dari permainan puzzle.

Menurut (Dwicadika & Adiani, 2021) aktivitas yang dilakukan anak *down syndrome* dalam melatih motoriknya adalah dengan bermain *puzzle*. Untuk melatih motorik halus dan motorik kasar anak dengan down syndrome, guru dan terapis sering menggunakan puzzle yang digunakan oleh anak-anak normal lainnya, seperti puzzle hewan dengan empat atau lima potongan, puzzle balok, dan puzzle donat. Alat melatih motorik kasar menggunakan kotak di lantai untuk melatih keseimbangan dan gerak langkah kaki dengan berjalan lurus di atas kotak.

SIMPULAN

Permainan *puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak down syndrome. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada kelompok dengan skala besar untuk mengetahui keefektifan terapi bermain *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriastiana, P. O., Kristanti, A., & Aisyatul W., A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>
- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- Amherstia Pasca Rina. (2016). Meningkatkan Life Skill pada Anak Down Syndrome dengan Teknik Modelling. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(3), 215–225.

- Aranti, W. A., & Pristianto, A. (2023). Pengaruh Pemberian Neurodevelopmental Treatment, Play Therapy, dan Neuro Senso Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Down syndrome. *Physiotherapy Health Science (PhysioHS)*, 5(1), 18–25. <https://doi.org/10.22219/physiohs.v5i1.26018>
- Arianti, D., & Fitri, A. E. (2018). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap kemampuan Motorik Halus Anak Down Syndrome di SLB YPPLB Padang. *JIK*, 2(1).
- Dekayati, S., Asih, H. M., & Nurullita, U. (2014). PENGARUH TERAPI BERMAIN MENYUSUN MENARA DONAT TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK DOWN SYNDROME USIA SEKOLAH DI SLB NEGERI SEMARANG. *Jurnal Keperawatan Dan Kebidanan*, 1(5), 1–9.
- Desa, M. V., & Amfotis, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Mencoret dengan Krayon Pada Anak Down Syndrome di Wisma Bhakti Luhur Malang. *JURNAL PELAYANAN PASTORAL*, 3(1).
- Dini, E., Putri, A., Wahyuno, E., Susilawati, S. Y., & Ummah, U. S. (2021). Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 7. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo>
- Dwi Utami, R., Mulyadi, S., & Giyartini, R. (2021). PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI TEKNIK MOZAIK PADA ANAK DOWN SYNDROME DI KAMPUNG BABAKAN SAWAH. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(2), 35–42.
- Dwicadika, D. A., & Adiani, N. (2021). DESAIN PUZZLE UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK ANAK DOWN SYNDROME. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 1(1), 13–27. <https://doi.org/10.22303/proporsi.7.1.2021.13-27>
- Lopes, J. B. P., Miziara, I. M., Kahani, D., Parreira, R. B., de Almeida Carvalho Duarte, N., Lazzari, R. D., Santos, L. V., de Mello Monteiro, C. B., da Silva Cardoso, D. C., de Oliveira Hassel Mendes, J., dos Santos Alves, V. L., Silva, I. O., Oliveira, L. V., Conway, B. A., Galli, M., Cimolin, V., & Oliveira, C. S. (2022). Brain activity and upper limb movement analysis in children with Down syndrome undergoing transcranial direct current stimulation combined with virtual reality training: study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s13063-022-06014-4>
- Muliar, : (2016). Improving the Fine Motor Ability of a Down-syndrome Student by Playing with Clay at SDLB N 64 Surabaya Lubuk Basung Kabupaten Agam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 112–116. <http://ejurnal.stikesprimanusantara.ac.id/>
- Parore, M. W., & Rahman, A. (2022). Pusat Terapi Anak Down Sindrom. *Journal of Architecture*, 11(2), 260271.
- Reza Irmayani, C., Jannah, N., Program Studi Bimbingan dan Konseling, F., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2020). Penerapan Terapi Seni Visual (Kolase) dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Down Syndrome. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5.
- Saputri, N. E., Alfiyanti, D., Purnomo, E., Program, M., S1, S., Stikes, I. K., Semarang, T., Program, D., Keperawatan, S., Semarang, U., Jurusan, D., Poltekkes, K., & Semarang, K. (n.d.). *PENGARUH TERAPI MELENGKAPI BENTUK GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK DOWN SYNDROME DI SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI SEMARANG*.
- Utami, R. F. (2022). TERAPI BERMAIN PUZZLE BERPENGARUH TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DOWN SYNDROME DI SLB KOTA BUKITTINGGI. *Human Care Journal*, 7(3), 734–740.