

Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda Melalui Penggunaan Metode Silabel Berbasis *Game* Edukasi pada Anak Disabilitas Intelektual

Azila Salsabila^{1*}, Asep Ahmad Sopandi²

¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: salsabilaazila71@gmail.com

Kata kunci:

Membaca, Metode silabel, *Game* Edukasi, Disabilitas Intelektual

ABSTRACT

This research is based on the low reading ability of children with intellectual disabilities in class IV of SLB Negeri Kota Sungai Penuh. The research aims to prove whether the educational game-based syllable method can improve reading skills in children with intellectual disabilities. The type of research used is Single Subject Research (SSR) with A-B design. Measurements were made by recording events using a checklist containing 10 nouns and calculated using percentages. The study was conducted in two phases: the baseline phase and the intervention phase. In the baseline phase, which lasted for 3 meetings, learners obtained a percentage score of 0% because no nouns were read correctly. In the intervention phase, which lasted for 12 meetings, learners were treated with the educational game-based syllable method. In this phase, learners' scores increased significantly with a percentage score at the first meeting of 30% and at the last meeting of 100%. This shows that the reading ability of children with intellectual disabilities improved after the application of the educational game-based syllable method.

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan oleh rendahnya kemampuan membaca pada anak disabilitas intelektual di kelas IV SLB Negeri Kota Sungai Penuh. Penelitian bertujuan untuk membuktikan apakah metode silabel berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak disabilitas intelektual. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B. Pengukuran dilakukan dengan mencatat kejadian menggunakan daftar checklist berisi 10 kata benda dan dihitung menggunakan persentase. Penelitian dilakukan dalam dua fase: fase *baseline* dan fase intervensi. Pada fase *baseline*, yang berlangsung selama 3 pertemuan, peserta didik memperoleh persentase nilai 0% karena tidak ada kata benda yang benar dibaca. Pada fase intervensi, yang berlangsung selama 12 pertemuan, peserta didik diberi perlakuan dengan metode silabel berbasis *game* edukasi. Dalam fase ini, nilai peserta didik meningkat secara signifikan dengan persentase nilai pada pertemuan pertama yaitu 30% dan pada pertemuan terakhir 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak disabilitas intelektual meningkat setelah penerapan metode silabel berbasis *game* edukasi.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan seseorang. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensinya, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan. Pendidikan sangat penting bagi semua warga negara, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus. Mereka juga berhak mendapatkan

pendidikan yang baik dan berkualitas. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 5 ayat 1 menyatakan: "Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu." Ayat 2 menambahkan: "Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus."

Disabilitas intelektual (ID) adalah kondisi di mana seseorang memiliki keterbatasan dalam fungsi dan keterampilan kognitif, termasuk keterampilan konseptual, sosial, dan praktis, seperti bahasa, interaksi sosial, dan perawatan diri. Menurut AAIDD (2010), disabilitas intelektual ditandai dengan keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, termasuk berbagai keterampilan sosial dan praktis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. (Sonia & Sarju Devi, 2023). Disabilitas intelektual dibagi menjadi tiga klasifikasi: ringan, sedang, dan berat. Anak dengan disabilitas intelektual ringan dan sedang biasanya tidak memiliki perbedaan fisik yang mencolok dibandingkan anak normal. Mereka memiliki IQ sekitar 36-49 untuk disabilitas intelektual sedang dan 50-70 untuk disabilitas intelektual ringan. Mereka dapat dilatih untuk membaca, menulis, dan berhitung, tetapi dalam tahap yang sederhana. Anak dengan disabilitas intelektual ringan biasanya dapat menyelesaikan pendidikan setingkat kelas IV SD umum, sementara anak dengan disabilitas intelektual sedang biasanya dapat menyelesaikan pendidikan setingkat kelas II SD umum (Sundari et al., 2015).

Kemampuan membaca anak dengan disabilitas intelektual cenderung lebih rendah dibandingkan dengan anak-anak seusianya, sehingga mereka sering menghadapi kesulitan dalam membaca. Kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh gangguan persepsi visual dan auditori. Selain itu, anak-anak dengan disabilitas intelektual juga mengalami hambatan dalam memori, sehingga kemampuan mengingat mereka rendah. Mereka juga memiliki masalah dalam hal perhatian dan konsentrasi, yang mengakibatkan kesulitan untuk fokus saat belajar (Asmiati, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratz & Lenhard (2013) terhadap anak-anak dengan disabilitas intelektual di Batavia (usia 6-21 tahun), para guru mendeskripsikan tahap membaca dan menulis siswa mereka dalam sebuah kuisioner yang mengikuti model perkembangan Firth. Hasilnya menunjukkan bahwa 29,3% siswa tidak bisa membaca sama sekali, 6,8% membaca pada tahap logografi, 31,9% pada tahap alfabet, dan 32% pada tahap ortografi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SLB Negeri Kota Sungai Penuh kelas IV yang berada di fase B, peneliti menemukan seorang siswa disabilitas intelektual yang belum mampu membaca yang berinisial C. C hanya mengenal beberapa huruf vokal dan sedikit huruf konsonan meskipun sudah diajarkan sejak kelas 1 SD. Sering tidak masuk sekolah menjadi salah satu penyebab lambatnya perkembangan C. Kurangnya kemampuan membaca kata peserta didik terlihat pada saat guru bertanya nama hari dan meminta peserta didik mengeja huruf nama hari tersebut satu persatu. Peserta didik tidak bisa mengejanya walaupun sudah dituliskan di papan tulis. Guru juga memberikan gambar orang yang sedang menyapu kepada peserta didik dan guru meminta peserta didik untuk menceritakan gambar yang dilihat. Setelah peserta didik menceritakan gambar yang dilihat, guru memberikan kalimat yang tepat untuk gambar tersebut. Peserta didik tidak mampu untuk membaca kalimat sederhana yang telah diberikan oleh guru dan guru membantu peserta didik untuk membaca kalimat yang telah diberikan dan peserta didik mengikuti setelah guru. Hal ini menggambarkan ketidakmampuan peserta didik dalam membaca.

Untuk mengetahui kondisi siswa lebih jelas, peneliti melakukan asesmen kemampuan membaca. Hasil dari asesmen tersebut menunjukkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf masih kurang, siswa belum mampu mengeja suku kata berpola kv, dan belum mampu membaca kata yang berpola KV-KV. Walaupun sudah dibantu oleh peneliti, siswa masih tetap kesulitan dalam mengeja suku kata dan membaca kata. Kesulitan membaca sebagian besar disebabkan oleh gangguan persepsi, baik visual maupun auditorif, maka peneliti juga melakukan asesmen persepsi terhadap siswa. Berdasarkan hasil asesmen persepsi visual dan persepsi auditori yang dilakukan, hampir semua butir instrument asesmen mampu dilakukan/dikerjakan oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, siswa berinisial C belum mampu mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia pada Fase B. Kurikulum merdeka dan satuan pendidikan di kelas IV SDLB Fase B mengharuskan siswa sudah mampu merangkai kata. Pada capaian pembelajaran elemen membaca dan memirsa, siswa seharusnya mampu merangkai suku kata (kombinasi KV dan KVK) menjadi kata yang sering ditemui, memahami informasi dari teks cerita pengalaman dan teks arahan/petunjuk, serta menambah kosakata baru dari teks atau tayangan dengan bantuan gambar/ilustrasi. Namun, siswa C belum mampu merangkai suku kata karena belum mengenal semua huruf dan belum bisa menggabungkan huruf menjadi suku kata. Karena C belum mencapai tujuan pembelajaran pada elemen membaca dan memirsa di Fase B, pembelajaran akan disesuaikan dengan kemampuan C dan diturunkan ke Fase A. Pada Fase A, tujuan pembelajaran elemen membaca dan memirsa adalah mengenali dan mengeja kombinasi alfabet pada suku kata.

Penulis menyarankan penggunaan metode silabel berbasis *game* edukasi untuk mengatasi masalah membaca permulaan siswa. Metode ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca awal mereka dengan membantu mereka memahami struktur kata yang mereka baca (Suyadi & Sari, 2021). Metode silabel adalah proses pembelajaran membaca yang dimulai dengan pengenalan suku kata, yang kemudian dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Metode ini membantu anak lebih mudah memahami dan memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru. Prosesnya dimulai dengan membaca kata-kata yang dirangkai menjadi suku kata, kemudian disusun menjadi kata, dan akhirnya menjadi kalimat. Metode suku kata juga membantu siswa dengan kemampuan membaca rendah mengenali kata-kata dengan lebih akurat dan membutuhkan lebih sedikit usaha (Müller et al., 2020). Metode silabel ini dapat dengan mudah dipadukan dengan strategi atau media lain. Penggunaan teknologi pendidikan, seperti *game* edukasi, dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi anak dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi adalah alat pembelajaran yang efektif karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Dengan menggabungkan metode silabel dan *game* edukasi, diharapkan dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak disabilitas intelektual. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda Melalui Penggunaan Metode Silabel Berbasis *Game* Edukasi Pada Disabilitas intelektual ”.

Metode

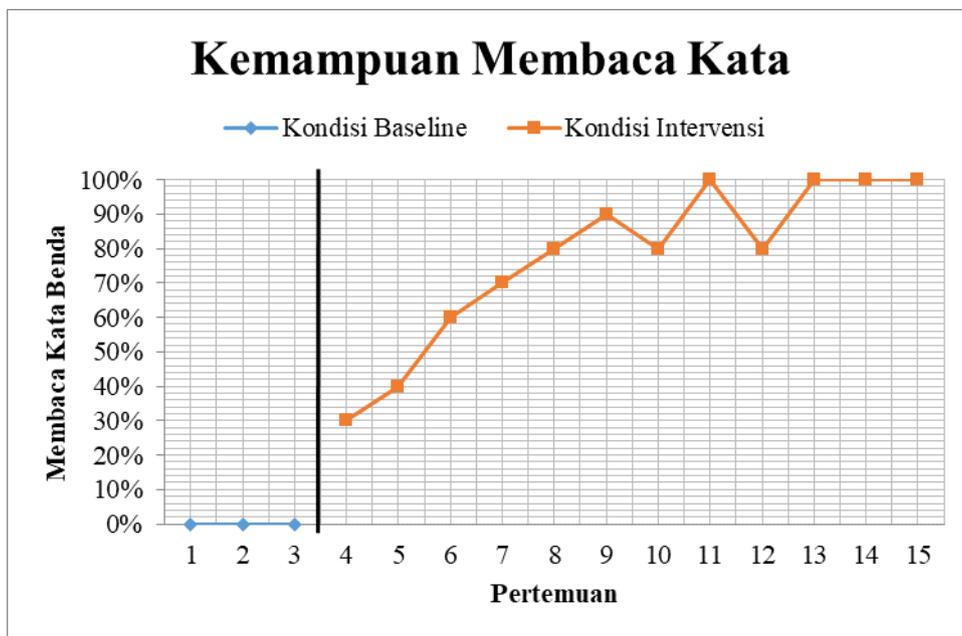
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). SSR adalah penelitian eksperimen yang fokus pada melihat perilaku dan mengevaluasi intervensi terhadap satu subjek dengan penilaian berulang dalam periode waktu tertentu

(Widodo et al., 2021). Penelitian ini menggunakan desain A-B, yang mana A adalah fase *baseline* digunakan untuk mengukur kemampuan membaca kata benda anak sebelum intervensi. B adalah fase intervensi melibatkan pemberian perlakuan dengan metode silabel berbasis *game* edukasi. Pemberian intervensi pada penelitian ini ialah pembelajaran membaca kata benda dengan metode silabel berbasis *game* edukasi. Pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah pencatatan kejadian yang berbentuk daftar *checklist* yang berisi 10 kata benda yang akan tes pada siswa saat penelitian berlangsung dan dihitung menggunakan persentase.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca kata benda pada anak disabilitas intelektual melalui penggunaan metode silabel berbasis *game* edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan tersebut berhasil dicapai. Peningkatan kemampuan membaca kata benda pada peserta didik disabilitas intelektual terbukti setelah dilakukan 15 kali pertemuan di sekolah. Penelitian ini dibagi menjadi dua fase, yaitu fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Fase *baseline* (A) adalah fase di mana kemampuan awal siswa dalam membaca kata diamati. Pada fase ini siswa belum diterapkan metode silabel berbasis *game* edukasi, oleh karena itu kemampuan membaca kata siswa tidak terpengaruh oleh intervensi dan tetap pada kapasitas awal siswa. Pengamatan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan memberikan 10 kata benda untuk dibaca yaitu kata buku, baju, topi, dasi, sapu, meja, mata, kaki, tali dan gigi. Pengukuran yang digunakan adalah pencatatan kejadian yang berbentuk daftar *checklist* yang dihitung menggunakan persentase.

Fase intervensi (B), pelaksanaan intervensi dilakukan di ruang kelas IV SLB Negeri Kota Sungai Penuh, intervensi (B) dilakukan selama 12 kali pertemuan. Dua belas pertemuan dilaksanakan untuk mengimplementasikan intervensi, dengan mengikuti PPI yang telah dikembangkan. Pada tahap intervensi digunakan metode silabel berbasis *game* edukasi sebagai perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran dengan menggunakan pencatatan kejadian berbentuk daftar *checklist* yang dihitung menggunakan persentase untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan membaca kata benda siswa. Pada fase intervensi siswa diberikan 10 kata benda yang sama dengan *baseline* untuk dibaca yaitu kata buku, baju, topi, dasi, sapu, meja, mata, kaki, tali dan gigi. Sebelum melakukan intervensi, peneliti melakukan pengkondisian kelas dengan mengatur posisi tempat duduk, menyiapkan media/alat bantu berupa *game* edukasi yang akan digunakan selama intervensi berlangsung. Pada kondisi intervensi, penggunaan metode silabel berbasis *game* edukasi dilakukan dengan cara mengenalkan suku kata berpola KV terlebih dahulu. Setelah siswa dikenalkan suku kata berpola KV, suku kata tersebut diuraikan menjadi huruf lalu digabungkan lagi menjadi suku kata. Lalu dari suku kata yang sudah diperkenalkan, suku kata tersebut digabungkan menjadi sebuah kata benda yang berpola KVKV. Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan, setelah diberikannya intervensi menggunakan metode silabe berbasis *game* edukasi. Pengukuran penilaian dilakukan menggunakan pencatatan kejadian berbentuk daftar *checklist*, yang mana akan dihitung menggunakan presentase.



Grafik 1. Kondisi *Baseline* dan Intervensi

Berdasarkan grafik di atas, fase *baseline* dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Untuk menilai kemampuan awal membaca siswa, peneliti memberikan 10 kata benda yang akan dibacakan oleh siswa. diberikan kepada siswa untuk dibaca. Pada fase *baseline* (A), siswa belum mampu membaca 10 kata benda yang telah diberikan oleh peneliti. Pada fase *baseline*, siswa mendapatkan pencatatan kejadian sebanyak 0 kata yang dibaca benar dalam 3 kali pertemuan dengan persentase 0%.

Pada fase intervensi, peneliti memberikan perlakuan menggunakan metode silabel berbasis *game* edukasi. Pada fase intervensi ini dilakukan dalam 12 kali pertemuan. Pada fase ini juga diberikan 10 kata benda yang sama seperti pada fase *baseline*. Proses pembelajaran pada fase intervensi ini yaitu dengan mengenalkan suku kata dari kata benda yang diberikan. Setelah siswa dikenalkan suku kata, siswa diajarkan cara menggabungkan suku kata tersebut menjadi kata. Proses pembelajaran pada fase intervensi ini menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. *Game* edukasi ini berisi 10 kata benda yang sudah diurai menjadi suku kata, dari suku kata menjadi kata. *Game* yang diberikan adalah menggabungkan suku kata sesuai dengan gambar yang ada. Penilaian akan dilakukan pada akhir *game*, yang mana tes yang diberikan adalah tes membaca 10 kata benda yang sudah diajarkan menggunakan metode silabel. Pada fase intervensi ini kemampuan membaca kata siswa meningkat. Siswa memperoleh hasil persentase sebanyak 30% pada pertemuan pertama dalam intervensi dan 100% pada pertemuan terakhir pada intervensi.

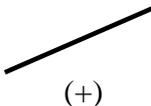
Hasil dari persentase yang diperoleh siswa pada fase *baseline* dan intervensi diolah dan dianalisis baik dalam kondisi masing-masing maupun antar kondisi. Hasil analisis ini disajikan dalam tabel 1 dan tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Dalam Kondisi

No.	Kondisi	A	B
1.	Panjang kondisi	3	12
2.	Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)
3.	Kecenderungan Stabilitas	100% (Stabil)	33,33% (Tidak Stabil)
4.	Kecenderungan Jejak Data	 (=)	 (+)
5.	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 0%–0%	Variabel 30%– 100%
6.	Level Perubahan	0% – 0% = 0% (=)	100% – 30% (+)

Berdasarkan analisis dalam kondisi, estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) relative mendatar, ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pada saat awal tidak berubah. Namun, pada kondisi intervensi (B) dengan metode silabel berbasis *game* edukasi, estimasi kecenderungan arah kemampuan anak meningkat, artinya kemampuan membaca kata benda siswa mengalami peningkatan. Kecendrungan stabilitas data pada *baseline* (A) stabil, dengan data terendah dan tertinggi berada pada titik 0%. Sebaliknya, pada kondisi intervensi (B), data menunjukkan variasi yang lebih besar, dengan titik data terendah pada 30% dan titik data tertinggi pada 100%. Selisih data sebesar 70% menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Perubahan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbaikan atau peningkatan yang berarti dalam kemampuan membaca anak.

Tabel 2. Rekapitulasi Analisis Dalam Kondisi

No.	Kondisi	A/B	
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=)	 (+)
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke Tidak Stabil	

4.	Level perubahan	$30\% - 0\% = 3\%$
5.	Persentase overlap	0%

Dilihat dari tabel analisis antar kondisi, hanya satu variabel yang diubah, yaitu kemampuan membaca kata benda. Perubahan kecenderungan menunjukkan peningkatan dari kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Pada kondisi awal (A), tingkat perubahan adalah 0%, sedangkan pada kondisi intervensi (B), terjadi peningkatan sebesar 30%. Penerapan metode silabel menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca kata benda siswa. Pada analisis overlap data, diperoleh persentase 0%, yang berarti tidak ada tumpang tindih antara data fase *baseline* dan fase intervensi. Pengaruh intervensi terhadap target perilaku meningkat seiring dengan menurunnya tingkat overlap. Semakin rendah persentase overlap, semakin jelas pengaruh positif dari intervensi pada target perilaku. Hasil analisis data menunjukkan bahwa intervensi menggunakan metode suku kata berbasis *game* edukasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca kata benda pada anak dengan disabilitas intelektual. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suyadi & Sari (2021) pada siswa kelas 1 di SDN 009 Tarakan, penggunaan metode suku kata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Herman dkk. (2017), juga menggunakan aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak di taman kanak-kanak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ini membantu guru dan siswa belajar lebih baik dan berdampak positif pada hasil belajar anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode suku kata berbasis *game* edukasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca kata benda pada anak dengan disabilitas intelektual. Ini sesuai dengan temuan Rohmawati (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran dianggap berhasil jika interaksi dalam situasi edukatif mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini, tujuan tersebut tercapai dengan siswa yang sudah mampu membaca 10 kata benda menggunakan metode suku kata berbasis *game* edukasi.

Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian dan hasil analisis data selama 15 kali pertemuan yaitu 3 pertemuan pada fase *baseline* (A) dimana anak masih kesulitan dalam membaca kata. Pada fase intervensi (B), anak diberikan perlakuan yaitu penerapan metode silabel berbasis *game* edukasi selama 12 kali pertemuan. Fase intervensi ini dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan metode silabel berbasis *game* edukasi. Proses pembelajaran pada fase intervensi ini yaitu dengan mengenalkan suku kata, menggabungkan suku kata menjadi kata dan membaca kata. Setelah diberikan perlakuan metode silabel berbasis *game* edukasi terjadi peningkatan dalam kemampuan membaca kata secara signifikan. Pada fase *baseline*, peserta belum mampu membaca satupun kata yang diberikan, namun pada fase intervensi peserta didik sudah mampu membaca kata benda yang diberikan. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode silabel berbasis *game* edukasi yang digunakan saat dilakukan pembelajaran membaca dikatakan mampu meningkatkan kemampuan membaca anak disabilitas intelektual.

Daftar Rujukan

- Asmiati, N. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode Kupas Rangkaian dengan Teknik Reposisi Bunyi. *Jurnal EMBA*, 1(4), 78–85.
- Herman, H., Saleh, S., & Islami, N. M. (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2(1), 481–486.
- Müller, B., Richter, T., & Karageorgos, P. (2020). Syllable-based reading improvement: Effects on word reading and reading comprehension in Grade 2. *Learning and Instruction*, 66(April), 101304. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101304>
- Ratz, C., & Lenhard, W. (2013). Reading skills among students with intellectual disabilities. *Research in Developmental Disabilities*, 34(5), 1740–1748. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.01.021>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- Sonia, & Sarju Devi, S. (2023). People With Intellectual Disabilities-an Approach Towards Management Issues. *International Journal of Advanced Research*, 11(11), 1125–1130. <https://doi.org/10.21474/ijar01/17918>
- Sundari, K., Yudhi, B., & Mutaqin, M. R. (2015). *Gredio Aplikasi Belajar Membaca Untuk Anak Tunagrahita Dengan Metode Fonetis*.
- Suyadi, S., & Sari, R. P. (2021). Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 174. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.49800>
- Widodo, S. A., Kustantini, K., Kuncoro, K. S., & Alghadari, F. (2021). Single Subject Research: Alternatif Penelitian Pendidikan Matematika di Masa New Normal. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(2), 78–89. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i2.1040>.