

**PENGARUH MEDIA KARPET PUZZLE INOVATIF BERBASIS PERMAINAN
ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI ANAK
USIA DINI**

Rizzatul Azzara¹, Mutia Afrida², Tisna Syafnita³, Rakimahwati⁴, Syahrul Ismet⁵

PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

1rizzatulazzara@gmail.com, 2mutiaafnida@fip.unp.ac.id,

3tisanasyafnita@fip.unp.ac.id, 4rakimahwati@fip.unp.ac.id,

5syahrulismet@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Early childhood numeracy literacy skills play a crucial role as the foundation for logical thinking, problem-solving, and readiness for the next level of education. However, in practice, many children still struggle to recognize number concepts, connect symbols with quantities, and apply them in daily activities. This condition is exacerbated by the limited availability of learning media that can facilitate numeracy learning in an interactive and enjoyable manner, causing children to become easily bored and less motivated. This study aims to examine the effectiveness of a puzzle carpet based on the snakes and ladders game as an engaging alternative learning medium to enhance children's numeracy literacy skills. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The study population consisted of group B children at TK Telkom Padang, with purposive samples from class B6 (control) and class B8 (experimental), each comprising fewer than 15 children. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with SPSS 30.0 for Windows. The results showed an increase in the average score in the experimental class from 10.33 (pre-test) to 21.89 (post-test), while in the control class, scores increased from 9.56 to 20.06. A significance value of 0.001 ($p < 0.05$) indicated a significant effect. Thus, the puzzle carpet based on the snakes and ladders game was proven effective in improving early childhood numeracy literacy skills at TK Telkom Padang.

Keywords: Innovative Puzzle Carpet Media 1, Snakes and Ladders Game 2, Children's Literacy and Numeracy Skills 3

ABSTRAK

Kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini memegang peranan penting sebagai dasar keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kesiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Namun, dalam praktiknya, banyak anak masih mengalami kesulitan mengenali konsep bilangan, menghubungkan simbol dengan jumlah, serta menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Kondisi ini diperburuk oleh keterbatasan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran numerasi secara interaktif dan menyenangkan, sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media karpet *puzzle* inovatif berbasis permainan ular tangga sebagai alternatif pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi

numerasi anak. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Populasi penelitian adalah anak kelompok B di TK Telkom Padang, dengan sampel *purposive sampling* pada kelas B6 (kontrol) dan B8 (eksperimen), masing-masing kurang dari 15 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan SPSS 30.0 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata pada kelas eksperimen dari 10,33 (*pre-test*) menjadi 21,89 (*post-test*), sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 9,56 menjadi 20,06. Nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) mengindikasikan adanya pengaruh signifikan. Dengan demikian, media karpet *puzzle* berbasis permainan ular tangga terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini di TK Telkom Padang.

Kata Kunci: Media Karpet *Puzzle* Inovatif 1, Permainan Ular Tangga 2, Kemampuan Literasi Numerasi Anak 3

A. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*) yang sangat penting untuk perkembangan kognitif, termasuk kemampuan literasi numerasi. Literasi numerasi sebagai salah satu literasi dasar abad ke-21 (OECD, 2018), tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, namun juga keterampilan berpikir logis, memecahkan masalah, serta memahami simbol dan pola angka. Kemampuan ini perlu ditanamkan sejak dini agar anak memiliki kesiapan menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Nurul Yusri, 2021).

Namun, kenyataannya, banyak anak usia dini di Indonesia belum menunjukkan perkembangan numerasi yang optimal. Hasil Asesmen Nasional

(Kemendikbudristek, 2022) dan survei PISA (2022) menunjukkan rendahnya capaian literasi numerasi, bahkan sejak jenjang PAUD. Anak-anak masih mengalami kesulitan membedakan bentuk angka, menghitung, mengurutkan bilangan, serta memahami konsep ukuran dan pengukuran sederhana (Sari & Pratiwi, 2021; Ramadhani, 2020). Media pembelajaran konvensional seperti kartu angka atau video belum cukup efektif dalam menstimulasi aspek numerasi secara konkret dan menyenangkan.

Sebagai respon atas kondisi tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam belajar numerasi (Khoiri, 2021). Salah satu alternatif yang inovatif adalah penggunaan media

karpét *puzzle* dalam permainan ular tangga, yang menggabungkan unsur angka, gerak, dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Media ini diyakini dapat membantu anak mengenal konsep bilangan, urutan, dan menghitung langkah secara langsung melalui pengalaman bermain yang kontekstual dan menyenangkan (Kurniasih & Watini, 2022; Mujtahidin et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di TK Telkom Padang, ditemukan bahwa sebagian anak masih kesulitan dalam mengurutkan angka 1–10, membedakan bentuk angka, serta melakukan pengukuran sederhana. Media yang digunakan masih terbatas dan belum melibatkan interaksi aktif anak dengan angka dalam konteks permainan fisik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan dan mengkaji efektivitas media karpét *puzzle* inovatif berbasis permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun secara optimal.

Adapun fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi numerasi anak usia dini yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang

kontekstual dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media karpét *puzzle* berbasis permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia dini di TK Telkom Padang. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sebagai alternatif pembelajaran numerasi di jenjang PAUD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh media karpét *puzzle* inovatif berbasis permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam desain ini, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan media karpét *puzzle* inovatif berbasis permainan ular tangga, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa

perlakuan khusus. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok diukur terlebih dahulu dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilakukan *post-test* setelah perlakuan diberikan guna mengukur perubahan atau peningkatan kemampuan.

Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian. Perlakuan dalam penelitian ini diberikan sebanyak tiga kali, merujuk pada pendapat Slavin (2007) yang menyatakan bahwa minimal tiga kali treatment diperlukan untuk membentuk pola belajar yang stabil. Hal ini juga diperkuat oleh Gay, Mills, dan Airasian (2012) yang menjelaskan bahwa pemberian treatment secara berulang dapat membantu subjek lebih memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, perlakuan diberikan dalam tiga sesi pembelajaran secara berkesinambungan untuk memastikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di TK Telkom Padang yang berjumlah 185

anak, tersebar dalam 11 kelas yaitu kelompok A1, A2, dan B1 sampai dengan B9. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan kesamaan karakteristik antara kelompok yang dipilih. Kelas B6 dipilih sebagai kelompok kontrol dan kelas B8 sebagai kelompok eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 18 anak sehingga total sampel berjumlah 36 anak. Pemilihan kelas ini didasarkan atas kesamaan usia, jumlah anak, tingkat kemampuan awal, serta rekomendasi dari guru kelas dan kepala sekolah. Jumlah ini telah memenuhi kriteria minimal yang disarankan oleh para ahli, seperti Fraenkel et al. (2011) dan Creswell (2014), yang menyatakan bahwa dalam penelitian eksperimen pendidikan, ukuran sampel yang memadai berkisar antara 15 hingga 30 peserta per kelompok.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas berupa media karpet puzzle berbasis permainan ular tangga, dan variabel terikat berupa kemampuan literasi numerasi anak usia dini pada rentang usia 5–6 tahun. Data yang dikumpulkan merupakan data primer yang diperoleh langsung dari hasil

observasi dan tes terhadap anak-anak di kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi numerasi menurut MacDonald (2015), yang meliputi kemampuan memahami lambang bilangan, mengenal pola, pengukuran, dan mengelola data. Penilaian dilakukan dengan skala empat kategori perkembangan, yaitu Belum Muncul (BM), Muncul (M), Cakap (C), dan Mahir (MH), yang masing-masing diberi skor 1 hingga 4. Skor dari tiap item penilaian dijumlahkan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak secara keseluruhan.

Validitas instrumen diuji melalui dua tahap, yaitu validitas isi dan validitas item. Validitas isi diuji menggunakan metode *content validity index* (CVI) dari Lawshe (1975), yang dilakukan oleh lima ahli. Semua item memiliki nilai I-CVI sebesar 1.00, yang menunjukkan bahwa seluruh butir dalam instrumen dinyatakan valid. Selanjutnya, validitas item diuji melalui uji korelasi *pearson product moment* menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30. Hasil uji menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,468), sehingga dapat

disimpulkan bahwa semua item valid dan layak digunakan. Uji reliabilitas juga dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dan diperoleh nilai sebesar 0,782 yang berarti instrumen memiliki tingkat keajegan yang tinggi dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara terbuka di mana anak-anak mengetahui kehadiran peneliti saat proses pembelajaran berlangsung. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perilaku dan aktivitas anak secara langsung dalam konteks pembelajaran. Selain itu, digunakan pula tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang dituangkan dalam bentuk Lembar Kerja Anak (LKA) untuk mengukur kemampuan literasi numerasi sebelum dan sesudah perlakuan. Dokumentasi juga digunakan sebagai pelengkap untuk mengumpulkan data pendukung seperti data peserta didik, dokumen perencanaan pembelajaran (RPP), catatan guru, dan profil sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Telkom Padang, yang berlokasi di Jl. Aur Duri Indah Raya, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang. Waktu

pelaksanaan penelitian adalah pada bulan Juli-Agustus tahun 2025

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tentang pengaruh media karpet *puzzle* inovatif berbasis permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang menghasilkan temuan yang dapat dilihat dari analisis data berikut.

Tabel 1 Perbandingan Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Pre-test	Jumlah Post-test	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test
Eksperimen	196	394	10,89	21,89
Kontrol	172	361	9,56	20,06

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dengan skor pre-test 196 dan *post-test* 394. Rata rata untuk kelas eksperimen pada *pre-test* adalah 10,89 dan *post-test* 21,89. Sedangkan di kelas kontrol dengan skor *pre-test* 172 dan 361. Rata-rata untuk kelas kontrol pada *pre-test* adalah 9,56 dan *post-test* 20,05.

Hal ini menunjukkan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol

dama-sama mengalami peningkatan, namun skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, maka dilakukan uji normalitas. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-test Eksperimen	,161	18	,200 [*]	,962	18	,634
Pre-test Eksperimen	,178	18	,136	,954	18	,488
Post-test Kontrol	,236	18	,009	,930	18	,191
Pre-test Kontrol	,201	18	,052	,917	18	,115

^{*} This is a lower bound of the true significance.
^a Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, total anak (N) di kelas eksperimen terdiri dari 18 anak, dan di kelas kontrol juga terdiri dari 18 anak. Angka signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen adalah 0,488 dan 0,632. Hasil uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, karena angka signifikansinya > 0,05. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi yang normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Media Karpets Puzzle Berbasis Permainan Ular Tangga	Based on Mean	,740	1	34	,396
	Based on Median	,631	1	34	,433
	Based on Median and with adjusted df	,631	1	30,618	,433
	Based on trimmed mean	,852	1	34	,363

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 30, diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,396. Karena nilai sig > 0,05, maka data dapat disimpulkan homogen

Hasil uji hipotesis pada data penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Independent Samples Test

	Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
Hasil	Equal variances assumed	,740	,396	3,526	34	,001	1,833	,520	,777	2,890
Equal variances not assumed			3,526	33,747	,001	1,833	,520	,776	2,890	

Berdasarkan, tabel Uji Sampel Independen Test, nilai signifikansi yang di peroleh untuk kesetaraan varians adalah 0,396 dimana nilai nya > 0,05, hal ini menunjukkan bahwa varians, data N-gain di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah setara atau homogen. Selanjutnya

nilai sig 2 tercatat sebesar 0.001. Sebagaimana hasilnya, Ha disetujui sementara H0 ditolak. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media karpets puzzle inovatif berbasis permainan ular tangga berpengaruh pada kemampuan literasi numerasi anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media karpets puzzle inovatif berbasis permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Telkom Padang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Rata-rata skor *pre-test* di kelas eksperimen adalah 10,89 dan meningkat menjadi 21,89 pada *post-test*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 9,56 menjadi 20,06. Ini menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan media karpets puzzle memperoleh pemahaman numerasi yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes kemampuan literasi numerasi dan lembar observasi, yang mencakup enam aspek penting: mencocokkan lambang bilangan, mengurutkan

angka 1–10, melanjutkan pola sederhana, membandingkan jumlah, mengukur panjang benda, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Selama proses pembelajaran di TK Telkom Padang, anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi dalam menggunakan media karpet *puzzle*. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vitha Eky, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. Selain itu, studi Amiliya R (2019) juga membuktikan bahwa permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan alat dan kebutuhan bimbingan pada beberapa anak, media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Temuan ini mendukung teori Vygotsky tentang *scaffolding*, di mana anak-anak diberikan bantuan saat belajar sebelum akhirnya mandiri. Media karpet *puzzle* inovatif memberikan pengalaman belajar konkret dan kontekstual yang sesuai

dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan pendekatan tematik dan aktif yang diterapkan di TK Telkom Padang, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir logis, sosial, dan bahasa anak secara terpadu

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Telkom Padang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media karpet *puzzle* inovatif berbasis permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Anak-anak yang belajar menggunakan media ini menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak di kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Selain mampu meningkatkan pemahaman terhadap konsep bilangan, pola, dan pengukuran secara konkret, media ini juga mendorong keterlibatan aktif, semangat belajar, dan suasana kelas yang menyenangkan. Dengan demikian, media karpet *puzzle* inovatif

ini terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Namun, selama pelaksanaan kegiatan ditemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan untuk perbaikan ke depan. Beberapa anak belum terbiasa dengan aturan permainan dan membutuhkan bimbingan lebih intensif dari guru. Selain itu, keterbatasan jumlah media menyebabkan anak harus menunggu giliran, yang berisiko menurunkan fokus atau motivasi. Oleh karena itu, disarankan agar jumlah media disesuaikan dengan jumlah anak, guru memberikan penjelasan atau simulasi terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai, dan pendampingan dilakukan secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung agar semua anak dapat terlibat secara optimal.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media karpas *puzzle* inovatif ular tangga ini dikembangkan lebih lanjut dan diuji pada aspek perkembangan lain, seperti kemampuan sosial-emosional, bahasa, atau motorik anak. Penelitian juga dapat diperluas pada kelompok usia atau lembaga pendidikan yang

berbeda, guna melihat konsistensi efektivitas media ini dalam konteks yang beragam. Selain itu, pengembangan media serupa dengan tema atau bentuk permainan yang berbeda juga dapat menjadi alternatif inovatif untuk memperkaya pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, R., & Driyas, A. (2019). *Pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun*. Al-Abyadh, 2(1), 46–57. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/57>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2011). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2012). *Educational research: Competencies for analysis and applications* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Khoiri, A. (2021). Pembelajaran berbasis permainan untuk

- meningkatkan literasi numerasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 120–128.
- Kurniasih, N., & Watini, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi numerasi anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3456–3466.
- Lawesh, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575.
- MacDonald, A. (2015). *Understanding young children's mathematical thinking: A developmental approach*. New York: Routledge.
- Mujtahidin, M., Suryana, D., & Rachmawati, Y. (2024). Media pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 15–25.
- Nurul, Y. (2021). Pentingnya literasi numerasi pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 45–55.
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. Paris: OECD Publishing.
- Ramadhani, F. (2020). Analisis kesulitan belajar numerasi pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 22–33.
- Sari, D., & Pratiwi, H. (2021). Kesulitan anak usia dini dalam memahami konsep bilangan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 990–999.
- Slavin, R. E. (2007). *Educational psychology: Theory and practice* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Vitha, E., Murni, & Fransiska. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal huruf kecil melalui media permainan ular tangga modifikasi di kelompok bermain Taruna Elim Kuanino. *Pelita PAUD*, 7(1), 1–10. <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/4144>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.