

Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Ruminansia

Brilliant Delila Azza¹, Maria Ulfah¹, Muhammad Syaiful Hayat¹, Siwi Rahayu¹
¹Biology Department, PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
brilliantdelilaazza@gmail.com, mariaulfah@upgris.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 07-06-2023
Disetujui : 26-06-2023

Keywords:

Wordwall; Minat belajar
Biologi



ABSTRACT

Abstract: The purpose of this study was to describe the learning interest of students in class XI MIPA SMA N 5 Semarang using the wordwall educational web. The type of research used is descriptive qualitative. The subjects in this study were all 31 students of XI MIPA 02. The method used in research regarding the use of wordwalls on interest in learning Ruminants material in the learning process is by collecting data through a questionnaire (questionnaire), direct interviews with teachers and students, observation and documentation. The results of the study proved that the use of the Wordwall web media gave positive results to the learning interest of class XI MIPA 02 students in Ruminants material which showed a result of 78% in the very high category. Biology learning with wordwall applications is good and can support learning activities used in the biology learning process for ruminant material in secondary schools.

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar peserta didik kelas XI MIPA SMA N 5 Semarang menggunakan web edukasi *wordwall*. Dengan jenis penelitian yang digunakan merupakan deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik XI MIPA 02 yang berjumlah 31 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian mengenai penggunaan *wordwall* terhadap minat belajar materi Ruminansia pada proses pembelajaran dengan cara mengumpulkan data melalui kuesioner (angket), wawancara langsung dengan guru dan peserta didik, observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian terbukti bahwa penggunaan media web *Wordwall* memberikan hasil positif terhadap minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 02 pada materi Ruminansia yang menunjukkan hasil sebesar 78% dengan kategori sangat tinggi. Pembelajaran biologi dengan aplikasi *wordwall*, baik dan dapat mendukung aktivitas pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Biologi materi ruminansia di sekolah menengah.



<https://doi.org/10.31764/justek.vxiy.zzz>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Menurut filosofi Ki Hajar Dewantara, tugas seorang guru adalah menuntun peserta didik untuk dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kodratnya dalam mencapai kebahagiaan dan keselamatan. Menurut (Masitoh & Cahyani, 2020), seorang guru membimbing dan menuntun peserta didik sesuai dengan potensi, minat dan bakat serta kemampuan yang dimilikinya agar dapat mencapai keberhasilan dan kebahagiaan. Seorang guru harus terus berupaya mengajarkan peserta didik dengan baik.

Pembelajaran yang selalu mengikuti perubahan zaman, mendorong guru untuk beradaptasi dengan peserta didik agar dapat mengetahui budaya, kebiasaan dan karakteristik peserta didik. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan dalam beberapa tahun terakhir yaitu sains, teknologi dan teknik (Saputra, 2020). Di era teknologi komunikasi dan informasi saat ini, guru harus segera meninggalkan cara-cara lama supaya sukses dalam membimbing generasi Z. Peserta didik kelas XI MIPA yang termasuk dalam generasi gen Z karena mereka yang lahir antara tahun 1996 hingga tahun 2010 (Purnomo et al., 2019). Kenyataan dilapangan pola pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru, pola tersebut cukup membuat siswa mudah merasa bosan (Tanjung, 2018).

Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong manusia untuk melakukan sesuatu dan dapat membantu kita dalam mencapai tujuan. Kebosanan pada pembelajaran juga dapat disebabkan karena penggunaan *smartphone* untuk mengakses media social namun tidak berhubungan dengan pembelajaran sehingga mengganggu konsentrasi dan pengaruh terhadap minat belajar (Marhaeni et al., 2020). Dari akibat kecanduan *Handphone* dapat menyebabkan anak pada masa ini sangat mengkhawatirkan, karena tidak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi (Masita et al., 2022). Diperkuat oleh penelitian (Hudaya, 2018) bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan minat belajar peserta didik.

Minat dalam belajar peserta didik berkaitan dengan hal yang dapat menarik rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Suatu objek yang cenderung menarik dan menyenangkan akan lebih diperhatikan. Namun apabila obyek tersebut tidak menimbulkan rasa senang atau menarik akan menimbulkan kurangnya efektivitas dan efisiennya dalam proses pembelajaran. Menurut Yunitasari & Hanifah, (2020) minat belajar faktor pendorong bagi peserta didik belajar berdasarkan minat dan kesenangannya terhadap kemauan belajar. Dampak yang dapat ditimbulkan dari berkurangnya minat tersebut adalah proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal bahkan tujuan pembelajaran itu sendiri tidak akan tercapai. Guru diharapkan dapat terus belajar hal baru dan mencari peluang baru untuk menunaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik. Inovasi pada pembelajaran diperlukan untuk membangun dan memudahkan proses pembelajaran (Khoriyah & Muhiid, 2022). Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah penyesuaian atau pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang membantunya dalam membelajarkan peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang minat (Surata et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar (Arsyad, 2010).

Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi siswa dan dapat menstimulasi kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Miarso (dalam Mahmud, 2012) menyatakan hal yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan juga yang dapat menarik minat belajar

siswa. Media pembelajaran pada penelitian ini difokuskan pada media web wordwall. Wordwall merupakan kumpulan kosakata yang teroganisir secara sistematis yang kemudian ditampilkan dengan game, wordwall dapat digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus pendidikan serta simulasi (Arimbawa, 2021). Menurut penelitian Maryanti et al., (2022) media pembelajaran wordwall membantu permasalahan makna, memadukan pendidikan secara harmonis dan meningkatkan minat serta motivasi belajar. Oleh karena itu penelitian ini menganalisis wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan minat pembelajaran pada materi biologi.

B. METODE PENELITIAN

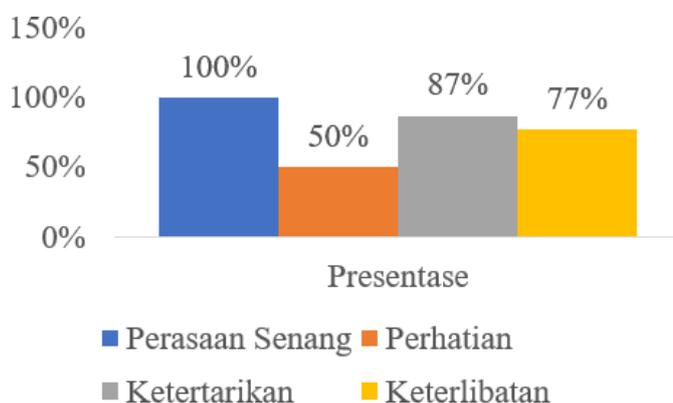
Metode yang digunakan di penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan (Sugiyono,P.D. ,2019). Metode ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data berupa angket, observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran wordwall pada materi ruminansia.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas XI Mipa SMA N 5 Semarang. Data hasil minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Ruminansia diperoleh dari Kusioner yang terdiri dari 4 indikator minat belajar menurut (Hudaya, 2018) sebagai berikut: 1) perasaan senang, 2) kertertarikan peserta didik, 3) perhatian peserta didik, 4) keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan data primer yang memuat pertanyaan- pertanyaan dalam bentuk kuesioner yang dikukur dengan menggunakan skala likert (Rokhana, 2016).

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar Materi Ruminansia Edukasi Game *Wordwall*

Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kriteria
76-100	Sangat Tinggi
51-75	Cukup
26-50	Kurang
0-25	Sangat Rendah

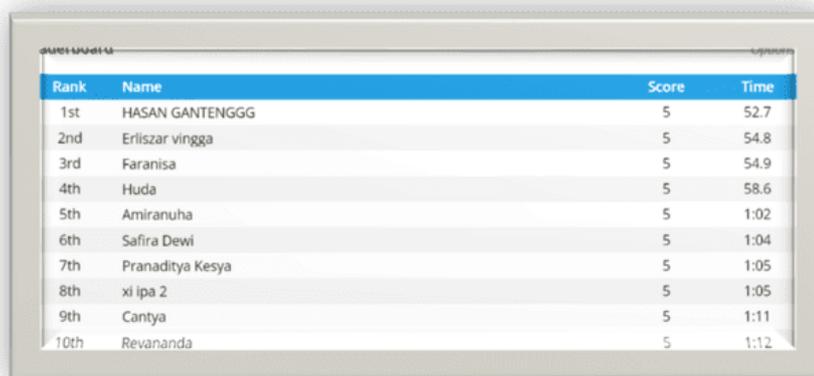


Grafik 1. Hasil Angket Minat belajar Peserta didik

Hasil presentase dapat diperoleh dari hasil skor kuesioner angket per anak yang dimana terdapat 10 pernyataan. Peneliti menggunakan ya atau tidak dengan menggunakan tanda centang . untuk jawaban “Ya” skor 1 dan Tidak skor : 0. Jumlah skor maksimal dari setiap pertanyaan dapat diartikan sebagai total skor maksimal. Kesimpulannya yaitu total skor yang diperoleh siswa dikalikan 100. Kemudian dibagi total skor maksimal sehingga dapat diperoleh presentase dari minat belajar siswa . Hasil yang diperoleh peneliti mengenai minat belajar peserta didik yang telah dihitung menunjukkan presentasi minat belajar Hasil tersebut kemudian dikategorikan untuk mengetahui tingkat minat peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang minat belajar peserta didik kelas XI MIPA dinyatakan kedalam presentase dengan rumus % minat belajar sama dengan total skor yang diperoleh dikalikan 100% kemudian dibagi skor maksimal. Hasil perhitungan menunjukkan presentase minat belajar siswa yaitu 78,5% tergolong dalam kriteria minat belajar sangat tinggi. Minat menurut Sardiman (dalam Susanto, 2014) suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri - ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan- keinginan atau kebutuhan- kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu, hal ini juga menunjukkan perasaan senang yang tinggi dengan presentase 100% akan membuat minat siswa dalam pembelajaran melalui edukasi wordwall juga tinggi. Menurut Slameto, (2010) suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya dan dimanifestasikan melalui partisipasi. Pada saat pembelajaran melalui game edukasi wordwall rata- rata siswa sangat antusias sekali dan berpartisipasi dalam mengerjakan soal melalui wordwall.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik disertai dengan perasaan senang artinya siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan dan atas keinginannya sendiri. Hal- hal menyenangkan yang dilakukan oleh peserta didik adalah mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran



Rank	Name	Score	Time
1st	HASAN GANTENGGG	5	52.7
2nd	Erliszar vingga	5	54.8
3rd	Faranisa	5	54.9
4th	Huda	5	58.6
5th	Amiranuha	5	1:02
6th	Safira Dewi	5	1:04
7th	Pranaditya Kesya	5	1:05
8th	xi ipa 2	5	1:05
9th	Cantya	5	1:11
10th	Revananda	5	1:12

Gambar 1. Antusias Peserta didik berpartisipasi dalam bentuk Score dan waktu

Pada indikator perasaan tertarik sebanyak 87% dengan kriteria “Sangat Baik”. Perasaan tertarik merupakan hal yang penting dalam menumbuhkan minat peserta didik. Menurut Slameto, (2010) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. erserta didik yang memiliki minat pada hal tertentu berarti akan memiliki ketertarikan dan akan senang hati melakukan aktivitas yang berhubungan dengan hal tersebut. Rasa ingin tahu siswa sangat tinggi, mereka bertanya ketika kurang paham, penerimaan ketika diberikan tugas oleh guru. Seperti contoh yang dikemukakan oleh (Supardi, 2019) siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran akan merasa tertarik dan senang untuk melakukan segala kegiatannya. Minat terhadap suatu mata pelajaran tertentu memberikan semangat kepada peserta didik untuk mempelajarinya.. contohnya saat peserta didik mengerjakan semua walau yang terlihat di layer hanya 10 orang tercepat dan memberikan semangat.



Gambar 2. Peserta didik berpartisipasi dalam mengerjakan semua soal

Indikator keterlibatan dengan presentase sebanyak 77% dengan kriteria “Cukup Baik”. Ketelibanan peserta didik akan memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan seperti kesadaran tentang belajar ketika dirumah. Menurut Slameto (2010) apabila peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila peserta didik melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan memotivasi) untuk mempelajarinya.

The image shows a Wordwall game interface with a grid of questions and answers. The grid has columns for 'Correct', 'Incorrect', and 'Unattempted'. The questions are numbered 1 through 17. The answers are listed in the columns below each question. The grid is as follows:

Question	Correct	Incorrect	Unattempted	USUKA A22021*	Hesen Adhyya A22021*	Yelina Vania A22021*	maliba aly: 29 A22021*	huab: 34 A22021*	FALAN_30P22 A22021*	JIN 300020 A22021*	Safira Dewi 31 A22021*	Puspita 31 A22021*	Yusuf 31 A22021*
1. Berikut ini fungsi utama makanan bagi tubuh, kecuali	29	3	5	sebagai cara untuk melindungi tubuh									
2. Enzim amilase dalam mulut dihasilkan dari	30	0	5	salivary gland									
3. Fungsi utama protein dalam makanan adalah, kecuali	29	3	5	sebagai sumber energi									
4. Gerakan dalam esofagus seperti ini adalah	29	3	5	peristalsis									
5. Protein susu akan digemukkan dalam lambung dan	28	2	5	casein									
6. Zat yang dihasilkan dari dalam lambung, bersama u	29	3	5	asam klorida									
7. Di dalam jejunum usus terdapat ... untuk mengabsor	30	0	5	vilus									
8. Bakteri Escherichia coli bersifat mutualistik pada r	21	8	6	memproduksi vitamin									
9. Ketika mengulangi dan, pencernaan di pada fase	29	3	5	absorpsi									
10. Zaid sedang mendidihkan pasta di mangkuk. Maksud	30	0	5	konduksi									
11. Dari informasi tersebut, zat gizi makro yang paling	30	0	5	protein									
12. Bahan makanan berikut yang tergolong sumber pr	29	3	5	gandum									
13. Kondisi yang terjadi bila seorang anak kurang asam	30	0	5	diare									
14. Penyusapan sari – sari makanan terjadi di dalam ...	25	5	5	usus halus									
15. Sistem yang berfungsi mengulangi protein menjadi	24	5	5	retikulum endoplasma									
16. Suatu zat makanan A di tentukan Ragen hasil dan se	28	2	5	karbohidrat									
17. Kelahiran pada sistem pencernaan yang diarahkan	28	2	5	mulut									
18. Date zat makanan? karbohidrat 2 protein	28	2	5	11, 21, dan 31									

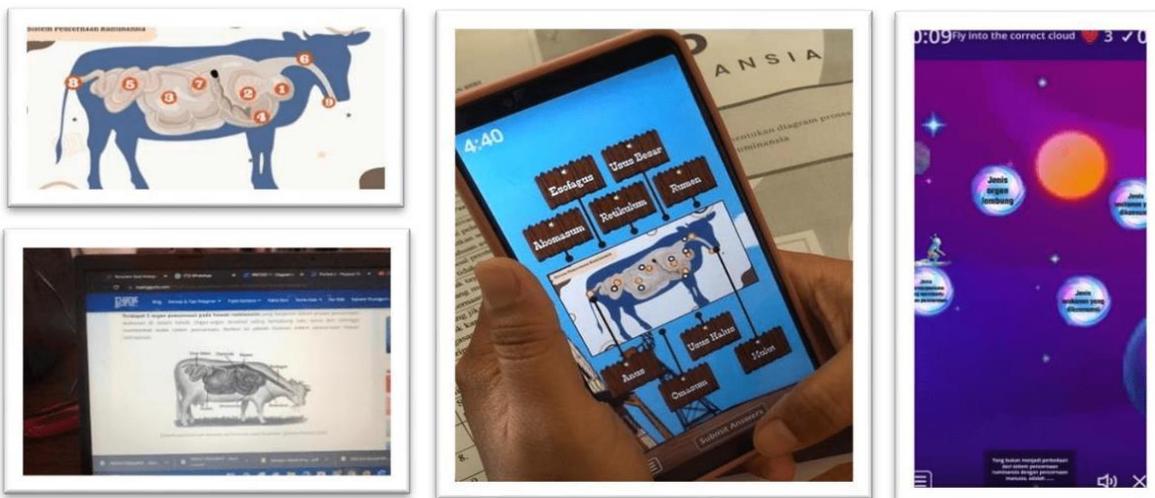
Gambar 3. Hasil dan Jawaban Benar pada Wordwall

Indikator perhatian dengan presentase sebanyak 50% dengan kriteria “kurang”. hal ini disebabkan karena disebabkan pembelajaran yang dilakukan di siang hari dan beberapa peserta didik juga masih takut saat diberikan tanggapan dan pertanyaan saat presentasi Secara psikologis peserta didik merasakan kecemasan tinggi dengan jantungnya berdebar kencang ketika menghadapi tugas presentasi, gugup ketika presentasi berlangsung, mengeluarkan keringat berlebihan ketika presentasi, suara yang tersendat-sendat ketika menyampaikan materi presentasi, gemetar ketika berada didepan kelas saat presentasi, dan merasa tidak dapat duduk tenang ketika ia dihadapkan pada tugas presentasi (Winda Septa Riani & Yuli Azmi Rozali, 2014)



Gambar 4. Kondisi dalam kelas saat belajar menggunakan wordwall

Pada saat pembelajaran rata -rata peserta didik sangat antusias sekalimemperhatikan pembelajaran melalui Game Edukasi *Wordwall*. Pembelajaran yang menyenangkan memang sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran dikelas. Peserta didik begitu tenang dan sangat memperhatikan materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Gusmania & Wulandari (2018) media pembelajaran yang menarik memberikan ketertarikan sehingga membantu guru dalam membuat pemahaman peserta didik lebih baik.



Gambar 5 . Proses pembelajaran menggunakan wordwall

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik disertai dengan perasaan senang artinya peserta didik mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan dan atas keinginannya sendiri. Hal-hal menyenangkan yang dilakukan oleh peserta didik adalah mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran di kelas lebih bermakna dengan melalui Game Edukasi yaitu *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu, media pembelajaran *wordwall* menumbuhkan minat dan semangat belajar dalam pembelajaran IPA sekolah dasar (Agusti & Aslam, 2022). Penelitian Pradani, (2022) media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi pada pembelajaran tematik kelas II.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas XI MIPA pada materi Ruminansia melalui Game Edukasi Wordwall di SMA N 5 Semarang menunjukkan hasil sebesar 78,% tergolong kriteria minat belajar “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diajukan adalah Bagi guru diharapkan menggunakan media, model dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi supaya siswa semakin cepat tanggap, cepat mengerti dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran sehingga minat belajar tetap tinggi dan pembelajaran semakin berjalan dengan baik. Bagi siswa diharapkan menjaga dan meningkatkan minat belajarnya dengan mengerti tanggungjawab dan manfaat yang akan didapatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Universitas PGRI Semarang dan SMA 5 Semarang karena telah mendukung peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Pythagoras*, 7((1)), 61–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/pythagoras.v7i1.1196>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>

- Marhaeni, L. P., Adnyana, P. B., & Widiyanti, N. L. P. M. (2020). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Konsentrasi dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(3), 137–147.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi Assessment For Learning Through The Wordwall Application For HighSchools Biology Learning of prospective biology teach. 19, 216–222.
- Masita, D., Kartiko, A., Mojokerto, P., & Therapy, E. (2022). Pendampingan ExerciseTherapy Untuk Anak. 45–53.
- Masitoh, S., & Cahyani, F. (2020). Penerapan Sistem Among Dalam Proses Pendidikan Suatu Upaya Mengembangkan Kompetensi Guru. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 122. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p122--141>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Purnomo, A., Asitah, N., Rosyidah, E., Septianto, A., Daryanti, M. D., & Firdaus, M. (2019). Generasi Z sebagai Generasi Wirausaha. 1–4. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4m7kz>
- Rokhana, L. A. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Perilaku Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi. *Media Ekonomi Dan Manajemen*, 31(1), 26–38.
- Saputra, A. (2020). Pendidikan Dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan. *IndonesianJournalof Islamic Educational Management*, 3(1), 21–33.
- Supardi, S. (2019). 濟無 No Title No Title. Kajian Peraturan Perundang-Undangan TentangPemberian Informasi Obat Dan Obat Tradisional Di Indonesia, 53(9), 1689–1699.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journalof Education Technology*, 4(1), 22.<https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Tanjung, H. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 59–68.
- Winda Septa Riani, & Yuli Azmi Rozali. (2014). Hubungan Antara Self Efficacy Dan Kecemasan Saat Presentasi Pada Mahasiswa Univeristas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 1–9.