

Pengembangan Media Interaktif pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Shintya mardania zufitri¹, Neni Hermita², Erlisnawati³, Jesi Alexander Alim⁴

^{1,2,3,4}*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau*
e-mail: Shintya.mardania3068@student.unri.ac.id

Abstract. Abstract Research aims to develop interactive learning media in elementary schools, especially on the material meaning of proclamation. This research is research and development by adopting 4D development model (Define, Design, Development, and Dissemination) put forward by Thiagarajan in 1974. Research and development involves media experts and material experts as expert validators to developed media. Data collection techniques in this study in the form of validity questionnaires and practicality. The data analysis technique used in this study is to calculate the average percentage of scores that can be seen from the aspects of appearance, material aspects (content), and practicality of respn teachers and students. The results obtained from the media validity test show that interactive media material meaning proclamations get a very valid category with a percentage score of 92%. The development of interactive media is said to be very valid because it meets the assessment criteria seen from the display, material, and language must be seen. While the results obtained from the practicality test of the response of students and teachers showed that interactive media material meaning proclamation is very practical with a percentage score of 90%. This shows that interactive media is worth using by teachers and students in learning. From the results of validity and practicality can be concluded that the interactive media material meaning proclamation in elementary school is declared very valid and very practical. This research is expected to help educators in using learning media in elementary schools, especially ips learning with the material meaning of proclamation, and can be a reference for other researchers in developing interactive learning media in elementary schools.

Keywords: Interactive Media, Meaning of Proclamation, Research and Development

PENDAHULUAN

Pembangunan di bidang pendidikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan nasional. Perlu diwujudkan guna peningkatan dan kemajuan sektor pendidikan. Merosotnya kualitas pendidikan banyak mendapat sorotan dari masyarakat, guru, dan tokoh pendidikan. Oleh karena itu pemerintah berupaya semaksimal mungkin mengadakan perbaikan dan penyempurnaan di bidang pendidikan. Sebagai langkah antisipasi, maka pendidikan banyak diarahkan pada penataan proses belajar, penggunaan dan pemilihan media belajar secara tepat. Seiring dengan berjalan nya waktu, guru dihadapkan dengan suatu permasalahan dimana guru harus tau dan lebih memahami bagaimana caranya untuk menghidupkan suasana belajar di kelas sehingga anak menjadi lebih aktif. Jika guru menggunakan media interaktif dalam proses belajar mengajar akan membuat peserta didik merasa nyaman dan senang mengikuti pembelajaran tersebut. penggunaan media pembelajaran ini harus di sesuaikan dengan minat siswa dalam menyikapi kemajuan teknologi. Siswa zaman sekarang sangat antusias dengan segala sesuatu yang berbau teknologi modern, hal ini hendaknya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik.

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya [1]. Penelitian- Penelitian tentang pendidikan telah membuktikan bahwa menggunakan komputer untuk mengajar lebih baik dari menggunakan buku, guru, film, atau metode tradisional lainnya. Dengan bantuan komputer pendidik atau guru dapat menyediakan lingkungan belajar yang fleksibel untuk jumlah siswa yang lebih banyak. [2]. Dengan adanya media peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan materi dalam pembelajaran karena materi yang disampaikan bersifat konkret dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pada perkembangan zaman, guru harus mampu memanfaatkan berbagai media dalam mengajar, terutama dalam penggunaan teknologi. Salah satunya adalah media yang berbasis media interaktif. Jika peserta didik hanya membaca buku saja, terkadang kurang menarik, sulit dipahami dari segi bahasa maupun pembahasannya, berbeda dengan media yang berbasis interaktif, media ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran yang biasa atau telah banyak digunakan saat ini adalah media berbasis Powerpoint.

Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran [3]. Edgar Dale dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa presentase keberhasilan pembelajaran sebesar 75% berasal dari indra pandangan, melalui indra dengar sebesar 13% dan melalui indra lainnya sebesar 12% [4]. Peneliti memilih mengembangkan media interaktif pada materi makna proklamasi IPS SD. Peneliti memilih materi ini dikarenakan peserta didik mendapat penjelasan tentang proklamasi dengan media gambar dua dimensi yang ada di dalam buku. Secara umum pembelajaran berjalan dengan baik, namun ketika menjelaskan tentang bagaimana hidup rukun dalam peredaan itu bisa di berikan contoh berupa video, hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Pembelajaran IPS termasuk salah satu mata pelajaran yang amat penting dikuasai sejak tingkat sekolah dasar sebagaimana GBPP Kurikulum Pendidikan Dasar, (1999) menyatakan :

Fungsi pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta wawasan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. Sedangkan tujuan mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk mengambil akan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bergubah bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga peserta didik memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia yang cinta kepada tanah air.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Karena keadaan pandemi Covid-19, maka penelitian dilakukan di lingkungan sekitar sekolah. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran genap 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan dapat dikatakan menjadi cara ilmiah buat meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang dihasilkan [6]. Hasil akhir dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis website platform genially pada materi konduktor dan isolator. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D adalah model yang dikemukakan oleh Thiagarajan di tahun 1974, model ini awam dipergunakan untuk penelitian pengembangan. Sistematis dari model 4D yaitu Define, Design, Development, and Dissemination Jenis data yang diperoleh dari pengembangan produk ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Pada tahap validasi produk ini dilakukan penilaian

terhadap aspek tampilan yang dilakukan oleh ahli media dan aspek content (isi) yang dilakukan oleh ahli materi. Pada tahap praktikalitas, produk dilakukan penilaian yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa. Media yang dirancang dinilai oleh ahli, direvisi, dan dilakukan uji coba. teknik yang digunakan berupa menyebarkan angket berupa validator ahli dan validator media yang memberi masukan terhadap angket tersebut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Validitas

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Tabel 2. Kategori Penilaian Praktikalitas

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Untuk mengetahui rata-rata skor yang diperoleh dari validator ahli dapat diperoleh melalui rumus:

$$\text{Rata-Rata Skor} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor pernyataan}}$$

Kriteria yang diberikan dalam pengambilan keputusan validitas dan praktikalitas media interaktif sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Pengambilan Keputusan Validitas dan Praktikalitas

Nilai	Rerata Skor	Kategori
A	81% - 100%	Sangat Valid / Sangat Praktis
B	61% - 80%	Valid / Praktis
C	41% - 60%	Cukup Valid / Cukup Praktis
D	21% - 40%	Kurang Valid / Kurang Praktis
E	0 - 20%	Sangat Tidak Valid / Sangat Tidak Praktis

TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis internet sebagai media dalam pembelajaran IPS dengan materi makna proklamasi di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi kelayakan media yang diperoleh dari validator ahli. Penyajian hasil pengembangan disajikan berdasarkan tahap pengembangan dengan model 4D, yaitu definisi, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media interaktif mata pelajaran IPS dengan materi makna proklamasi yang terdapat pada buku tema kelas VI sekolah dasar, tema 2 “Persatuan dan Perbedaan”. Tahap pengembangan dengan model 4D dilalui dengan cara sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (Define)

Analisis Kebutuhan

Analisis dilakukan guna untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tepat sasaran serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini dapat dipandang dari kurikulum satuan pendidikan yang dimana sekolah menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, menyatakan antara kompetensi dasar dan indikator sudah terintegrasi, pada indikator sudah tergambar tujuan dari kompetensi dasar.

Analisis Karakter Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sesuai pada tahap perkembangan kognitif menurut Piaget yang dimana siswa kelas VI sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret, yang artinya siswa sudah mampu berpikir secara logis untuk memecahkan suatu masalah. Guru menyatakan setiap anak memiliki karakter yang berbeda dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu diterima oleh semua siswa. Guru kelas pun menjelaskan bahwa dengan penggunaan media interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri dan membangun rasa ingin tahu siswa.

Analisis Lingkungan Belajar

Sejak bulan Maret 2020 hingga sekarang proses belajar mengajar masih dilakukan secara Daring (dalam jaringan) yang merupakan imbas dari wabah Covid-19, untuk itu peneliti menyesuaikan media yang dikembangkan dengan keadaan siswa di rumah yang dimana media yang dikembangkan ini dapat di akses melalui smartphone dan komputer dengan kualitas yang lebih bagus.

Tahap Perencanaan (Design)

Menetapkan Tim Pengembangan

Pada penelitian ini, tim pengembangan terdiri dari pengembang utama, validator ahli, validator praktis, teknisi dan pengguna.

Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan

Dalam penelitian pengembangan berbasis teknologi ini sangat membutuhkan peralatan dan spesifikasi yang cukup seperti personal komputer atau smarphone dan jaringan internet dengan kecepatan yang cukup, serta ketersediaan sumber listrik yang memadai.

Menyusun Jadwal Pengembangan

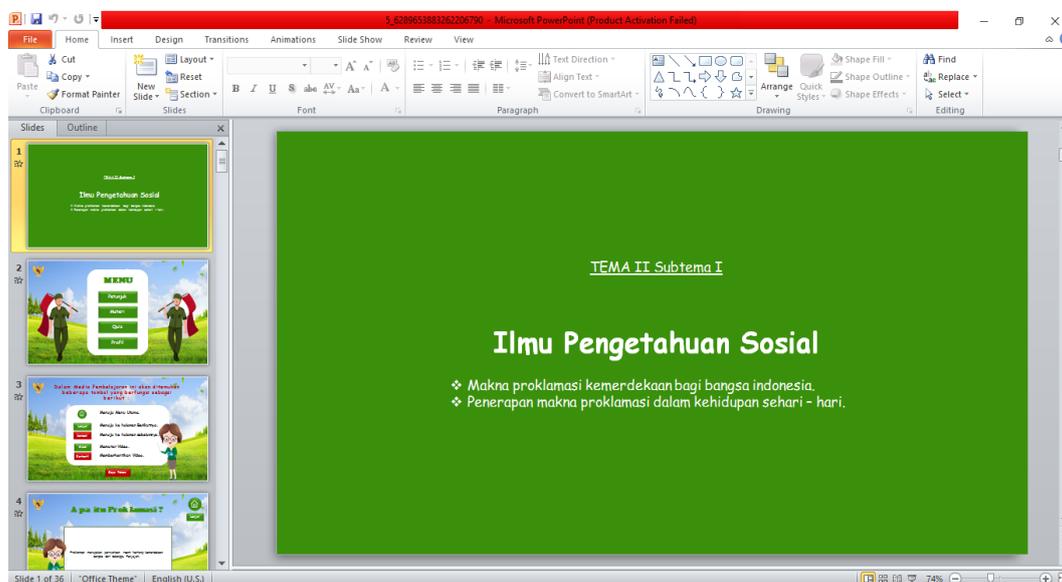
Penyusunan jadwal dalam pengembangan media sangat dibutuhkan. Perancangan media dilakukan sekitar lebih kurang 2 minggu. Pembuatan media dilakukan kurang lebih selama 2 bulan. Setelah media selesai dikerjakan, maka di validasi oleh validator ahli dan praktis yang memakan waktu kurang lebih 2-3 minggu.

Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur dan Urutan Materi

Materi dalam pengembangan media yang dipilih yaitu materi makna proklamasi. Materi ini terdapat di kelas VI sekolah dasar pada tema 2 “Persatuan dan Perbedaan” dengan kompetensi Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera. Dalam materi makna proklamasi cakupan materi yang disajikan yaitu anak memahami makna proklamasi dan bagaimana cara menarapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga menjelaskan tentang perjuangan bangsa indonesia dalam memperoleh kemerdekaan. Urutan materi yang disajikan pada setiap slide disesuaikan dan selalu berhubungan.

Pembuatan PowerPoint

PowerPoint atau alur cerita dirancang agar pengembangan media pada aplikasi menjadi terstruktur dan terorganisasi dengan baik. Rancangan PowerPoint dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1 PowerPoint

Menentukan Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dapat diakses siswa melalui personal komputer atau smartphone dengan jaringan internet yang memadai

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan proses pengembangan rancangan awal produk menjadi bentuk produk jadi (media interaktif), pembuatan instrumen validasi, pembuatan angket respon guru dan siswa, revisi instrumen validasi ahli media dan materi, revisi angket respon siswa dan guru, serta revisi produk.

Pembuatan media mengacu pada konsep yang telah dibuat. Pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi power point. Tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran terdiri dari: pengguna terlebih dahulu masuk atau klik dibagian aplikasi PowerPoint tersebut untuk Login Dalam pembuatan media interaktif ini menggunakan teknologi aplikasi. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif yang dapat di akses di aplikasi power point. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli dengan memberikan tanda valid pada media yang dikembangkan.

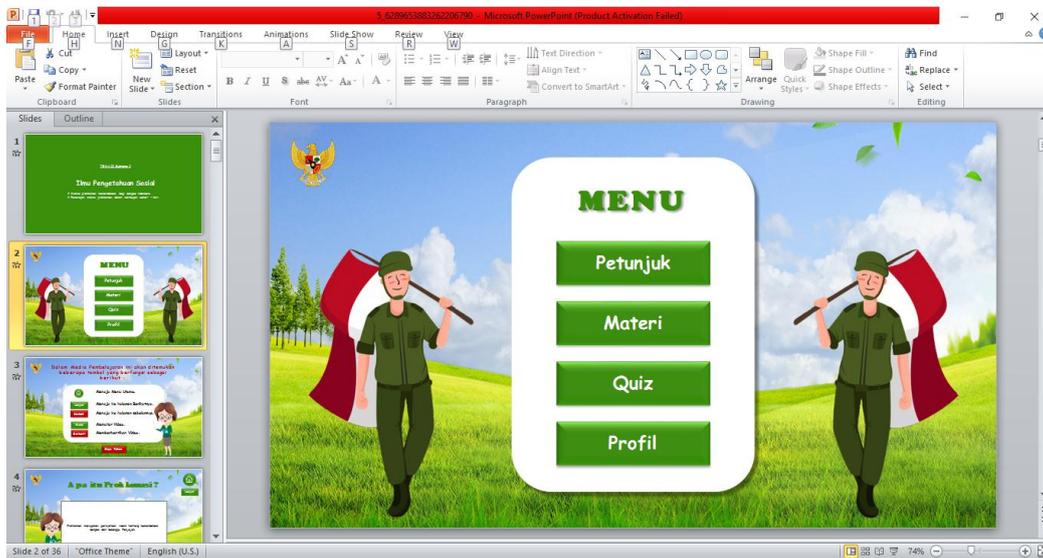
Ahli media

Berikut akan dijelaskan hasil penilaian ahli media dari validator ahli yang dinilai dari aspek tampilan, teks, gambar, dan bahasa yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Persentase Tiap Aspek (%)	Kategori Validasi
Tampilan	89%	Sangat Valid
Gambar	92%	Sangat Valid
Teks	94%	Sangat Valid
Pemakaian Kata atau Bahasa	92%	Sangat Valid
Rata-Rata Vaidasi	92%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media terhadap media pada tabel dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif termasuk pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata skor persentase 92%. Media pembelajaran sudah sesuai dengan materi dan dapat di uji coba dengan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media.



Gambar 2 tampilan isi

Berikut akan dijelaskan hasil penilaian ahli materi dari validator ahli yang dinilai dari aspek content (isi materi) yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

Materi disajikan dengan pendekatan Kontekstual	4	Sangat Baik
Materi yang dikembangkan sesuai dengankemampuan peserta didik	4	Sangat Baik
Siswa mampu memahami konsep dengan mudah dan cepat dengan penggunaan Media interaktif ini	4	Sangat Baik
Materi pembelajaran mudah dimengerti dan tidak menggunakan bahasa yang sederhana	3	Baik
Penampilan video yang menarik perhatian peserta didik	3	Baik
Materi yang disajikan tersusun dengan rapi	4	Sangat Baik
Total	24	Sangat Valid
Rata-Rata Validasi	92%	

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap materi pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa cakupan materi dalam media pembelajaran interaktif termasuk pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata skor persentase 92% dan dapat di uji coba tanpa revisi oleh ahli materi.

Tahap Penyebaran (Dissemination)

Produk yang telah direvisi sesuai saran dan masukan dari validasi ahli kemudian disebarluaskan. Dilakukan uji coba pada guru dan siswa dalam skala kecil untuk di uji coba kepraktisan produk (praktikalitas) yang dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk melihat keterbacaan media yang dikembangkan, manfaat yang diberikan oleh penggunaan media dalam proses pembelajaran, kemudahan dalam menggunakan media dan kelayakan media yang dikembangkan.

Penilaian yang dilakukan untuk uji coba yaitu menggunakan wawancara terbuka serta instrumen berupa angket praktikalitas respon guru dan angket praktikalitas respon siswa terhadap

penggunaan media interaktif yang dikembangkan. Wawancara terbuka dilakukan pada saat uji coba one to one dengan 3 orang siswa. Angket praktikalitas respon guru diberikan kepada guru kelas yang meliputi penilaian aspek tampilan, isi materi, dan tingkat kegunaan media yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Sedangkan angket praktikalitas respon siswa diberikan kepada siswa dalam kelompok kecil berjumlah 6 orang siswa yang meliputi penilaian aspek penggunaan media, reaksi pengguna, dan isi materi. Adapun data yang diperoleh dan telah di olah dan di hitung jumlah serta rata-rata skor dapat dilihat sebagai beriku.

Tabel 6. Respon Siswa Uji One to One

SISWA	KOMENTAR
Siswa 1	Media ini membuat saya dapat memahami materi pelajaran dengan cepat dan saya dapat menguasai materi makna proklamasi.
Siswa 2	Saya sangat menyukai media pembelajaran ini terutama pada bagian Quiz, kalau jawaban kita salah, kita bisa menekan tombol "Menuju Materi" sehingga kita bisa menjawab kembali pertanyaan tersebut.
Siswa 3	Saya lebih menyukai jika media ini jika di tampilkan dengan layar yang agak besar.

Adapun hasil revisi produk dilihat dari kesulitan siswa dalam menggunakan media saat uji coba dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Respon Guru dan Siswa

No	Hasil Praktikalitas	Rata-Rata Skor Praktikalitas
1	Praktikalitas Respon Guru	88%
2	Praktikalitas Respon Siswa	91%
Rata-Rata Praktikalitas		90%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas respon guru dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif termasuk kategori sangat praktis dengan rata-rata praktikalitas yang diperoleh 90% dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil validasi media, uji coba one to one, uji praktikalitas respon guru dan respon siswa dalam kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar terkhusus untuk materi makna proklamasi. Media interaktif yang dikembangkan ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pada media telah dijelaskan sebelumnya pada halaman.

Diskusi

Pengembangan media interaktif materi makna proklamasi di sekolah dasar pada siswa kelas VI dilaksanakan dengan tahap pengembangan model 4D (Define, Design, Development, and Dissemination) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Pengembangan media interaktif ini sama halnya dengan pengembangan media berbasis komputer pada umumnya yang memasukkan audio, video, dan visual dalam suatu media dan banyak pilihan aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media interaktif. Tahap yang pertama dilakukan yaitu tahap define yang merupakan tahap analisis yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data kebutuhan dalam pengembangan produk seperti kurikulum tingkat satuan yang digunakan, karakter siswa, dan lingkungan belajar.

Hasil yang didapat pada tahap analisis ini yaitu berupa buku paket yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan buku referensi pendukung lainnya yang relevan dengan materi yang dikembangkan. Karakteristik siswa di sekolah tentu berbeda-beda ada yang aktif dan ada yang pendiam, namun untuk penelitian ini peneliti tidak dapat terjun langsung ke lapangan yang dikarenakan masih berada pada masa darurat Covid-19. Untuk itu peneliti mengacu pada tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, begitu juga dengan analisis lingkungan belajar peneliti mengandalkan berita-berita akurat yang ada dan menyesuaikan dengan keadaan di

sekolah tersebut. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran bukan sistem pembelajaran, oleh sebab itu model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang disampaikan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Samsel dan Melvyn I. Samsel, model ini dipilih karena uraiannya lebih lengkap dan sistematis, dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif materi makna proklamasi layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan saran dan masukan sebagai perbaikan pada media. Hal ini dapat dilihat dari informasi yaitu kelayakan media oleh validator ahli media dan validator ahli materi bahwa media pembelajaran interaktif mendapatkan rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat valid. Pengembangan media interaktif dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria penilaian yang di lihat dari aspek tampilan, materi, dan bahasa. Kelayakan media dilihat dari rekap hasil praktikalitas respon guru dan siswa. Hal ini dapat dilihat dari angket respon guru dan siswa yang mendapatkan rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil validasi media dan praktikalitas media, dapat disimpulkan media yang dikembangkan oleh peneliti layak dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terkhusus materi makna proklamasi di sekolah dasar.

REFERENSI

- Asnawir Dan M. Basiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002).
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia For Learning Method And Development*. Needham Heights : Allyn & Bacon
- Oemar Malik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada, 2005).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung : Penerbit Alfabetaali, M. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. *Jurnal Edukasi*. 5(1). 11-18. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006
- Herijanto, Budi. 2012. *Pengembangan Cd Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam*. Universitas Negeri Semarang. 1 (1). [Http:// /Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jess](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jess)
- Jamalia. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (2).