

## **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI GAME EDUKASI DI SDN 5 KABANGKA**

Iwan Miftahul Ulum<sup>1</sup>, La Adi<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Syarif Muhammad Raha

Email: [i3789340@gmail.com](mailto:i3789340@gmail.com)<sup>1</sup>, [adimadiraha89@gmail.com](mailto:adimadiraha89@gmail.com)<sup>2</sup>,

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan game edukasi dalam pembelajaran, bentuk peningkatan motivasi belajar siswa yang tampak selama penggunaannya, serta faktor pendukung dan penghambatnya di UPTD SD Negeri 5 Kabangka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan penelitian lapangan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi dengan kepala sekolah, guru yang menggunakan game edukasi, dan peserta didik sebagai informan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu bila diperlukan, dan member check. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Berdasarkan draf analitis dan dokumen sekolah yang tersedia, penerapan game edukasi diarahkan melalui tahap perencanaan, penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, pendampingan, umpan balik, pembahasan, dan tindak lanjut. Peningkatan motivasi dikenali melalui perhatian, antusiasme, keaktifan, ketekunan, keberanian, rasa senang, keinginan memperoleh hasil yang lebih baik, dan kemauan menyelesaikan tugas. Faktor pendukung meliputi internet dan listrik, dukungan sekolah, kompetensi guru, kesesuaian materi, serta pengelolaan kelompok. Faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, jaringan, waktu, perbedaan kemampuan siswa, dan kompetisi yang kurang terkelola. Kesimpulan empiris wajib disesuaikan dengan transkrip wawancara, catatan observasi, dokumentasi, triangulasi, dan member check yang asli.

**Kata Kunci:** game edukasi, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, pembelajaran kualitatif.

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of educational games in learning, the observable forms of increased student learning motivation during their use, and the supporting and inhibiting factors at UPTD SD Negeri 5 Kabangka. The study uses a descriptive qualitative field-research approach. Data are collected through observation, semi-structured interviews, and documentation involving the principal, teachers who use educational games,*

*and students as informants. Data credibility is supported through source triangulation, technique triangulation, time triangulation when needed, and member checking. Data analysis follows the Miles, Huberman, and Saldaña model through data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Based on the available analytical draft and school documents, educational games are implemented through planning, explanation of rules, gameplay, facilitation, feedback, discussion, and follow-up. Increased motivation is identified through attention, enthusiasm, participation, persistence, confidence, enjoyment, achievement orientation, and willingness to complete tasks. Supporting factors include internet and electricity, school support, teacher competence, material suitability, and group management. Inhibiting factors include limited devices, network instability, time constraints, differences in student ability, and poorly managed competition. Empirical conclusions must be aligned with authentic interview transcripts, observation notes, documentation, triangulation, and member-check results.*

**Keywords: educational games, learning motivation, elementary students, qualitative learning research.**

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang dilakukan secara terencana untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, spiritual, sosial, maupun keterampilan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga diarahkan pada terbentuknya kebiasaan belajar, sikap positif, dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai tuntutan kehidupan. Hamalik (2015) memandang proses belajar mengajar sebagai suatu rangkaian kegiatan yang di dalamnya terdapat keterkaitan antara tujuan, materi, metode, media, guru, dan peserta didik. Oleh sebab itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penyelenggaraan pendidikan juga menempatkan peserta didik sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Ketentuan tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran seharusnya tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Dalam kondisi demikian, guru perlu memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu mempertahankan perhatian sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu memiliki kedudukan yang sangat penting. Al-Qur'an memberikan penghargaan terhadap orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini ditegaskan dalam Q.S. Al-Mujadalah [58]: 11 yang berarti: *"Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan"* (Departemen Agama Republik Indonesia, 2015). Kandungan ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pendidikan dan pembelajaran memiliki nilai yang tinggi sehingga perlu dilakukan dengan kesungguhan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga memiliki dorongan untuk terlibat dan terus belajar.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat berkaitan dengan motivasi belajar. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan yang muncul dalam diri seseorang dan mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar, mempertahankan aktivitas tersebut, serta mengarahkannya pada pencapaian tujuan yang diharapkan. Motivasi tersebut dapat terlihat dari berbagai perilaku siswa, seperti kesediaan memperhatikan

pembelajaran, keberanian memberikan jawaban, kesungguhan mengerjakan tugas, ketekunan menghadapi kesulitan, serta keinginan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung menunjukkan kurangnya perhatian, mudah merasa bosan, pasif dalam kegiatan kelas, kurang berinisiatif menyelesaikan tugas, dan mudah kehilangan semangat ketika menghadapi materi yang dianggap sulit.

Kondisi tersebut menjadi semakin penting diperhatikan pada jenjang sekolah dasar. Siswa sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Aktivitas yang melibatkan gambar, warna, suara, gerakan, tantangan, dan permainan dapat membantu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran. Sebaliknya, kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan didominasi penjelasan guru berpotensi membuat siswa kehilangan konsentrasi. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Kemajuan teknologi memberikan alternatif bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif melalui pemanfaatan media digital. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah game edukasi. Game edukasi merupakan permainan yang memiliki unsur pembelajaran sehingga aktivitas bermain tidak hanya ditujukan untuk hiburan, tetapi juga diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Prensky (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital menggabungkan materi pembelajaran dengan karakteristik permainan, antara lain adanya tujuan, aturan, tantangan, umpan balik, dan keterlibatan pemain. Penggabungan tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa

memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang memiliki unsur tantangan dan kesenangan.

Penerapan game edukasi dapat dilakukan melalui berbagai bentuk kegiatan, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan, teka-teki, simulasi sederhana, maupun permainan digital lainnya. Salah satu media yang sering dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Quizizz karena menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa mengerjakan soal secara interaktif serta memperoleh skor dan umpan balik. Namun, penggunaan game edukasi dalam penelitian ini tidak diarahkan hanya pada penggunaan aplikasi tertentu. Fokus penelitian lebih ditekankan pada pemanfaatan unsur permainan sebagai media pembelajaran dan bagaimana penggunaannya dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong perhatian, keaktifan, ketekunan, dan semangat siswa.

Konteks tersebut menjadi relevan dengan kondisi di UPTD SD Negeri 5 Kabangka yang mulai memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar. Meskipun demikian, pemanfaatan game edukasi di sekolah tersebut belum sepenuhnya tergambarkan secara mendalam, terutama berkaitan dengan cara guru menerapkannya dalam pembelajaran, respons siswa ketika mengikuti kegiatan, perubahan perilaku belajar yang muncul, serta berbagai kendala yang dihadapi selama penerapannya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memahami proses penggunaan game edukasi secara langsung dalam lingkungan sekolah, bukan hanya melihat hasil belajar berdasarkan angka atau hubungan antarvariabel.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan adanya potensi penggunaan game edukasi dalam mendukung motivasi belajar. Sahra, Hamzah Pagarra, dan Khaerunnisa (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Quizizz dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Islami (2023) juga menemukan bahwa penerapan *digital game-based learning* berbasis Quizizz dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Sementara itu, penelitian Rahmadanti (2022) dan Samadara (2020) membahas keterkaitan aktivitas bermain game online dengan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa unsur permainan dapat memengaruhi pengalaman dan perilaku belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus menggambarkan penerapan game edukasi dan perubahan motivasi belajar siswa berdasarkan pengalaman guru dan siswa di UPTD SD Negeri 5 Kabangka masih perlu dilakukan.

Pendekatan kualitatif dipandang sesuai untuk mengkaji kondisi tersebut karena penelitian tidak hanya berusaha mengetahui ada atau tidaknya perubahan motivasi, tetapi juga memahami bagaimana perubahan tersebut terjadi dalam proses pembelajaran. Moleong (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh dalam konteks alamiah. Creswell dan Poth (2018) juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman, pandangan, dan proses yang berlangsung dalam konteks tertentu secara mendalam. Dengan pendekatan tersebut, motivasi belajar dapat dilihat melalui berbagai perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya antusiasme mengikuti pembelajaran, perhatian yang lebih baik, keberanian menjawab pertanyaan, ketekunan mengerjakan tugas, keaktifan berinteraksi, serta munculnya keinginan untuk mengikuti pembelajaran berikutnya.

Selain melihat perubahan motivasi belajar, pendekatan kualitatif juga memungkinkan penelitian mengungkap berbagai kondisi yang menjadi pendukung maupun penghambat penerapan game edukasi. Ketersediaan

perangkat, akses internet, kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital, kesesuaian game dengan materi pembelajaran, pengaturan waktu, mekanisme permainan, dan karakteristik siswa merupakan aspek yang dapat memengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Informasi mengenai faktor-faktor tersebut penting karena keberhasilan penggunaan game edukasi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 5 Kabangka, Kabupaten Muna, pada Mei–Juli 2026 dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling* yang melibatkan kepala sekolah, guru yang menggunakan game edukasi dalam pembelajaran, dan siswa sebagai pihak yang mengalami langsung proses pembelajaran. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara serta data sekunder berupa profil sekolah, modul ajar atau rencana pembelajaran, bahan game edukasi, dokumentasi kegiatan, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen pendukung lainnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses penerapan game edukasi dan perilaku belajar siswa, wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta dokumentasi untuk melengkapi dan memeriksa kesesuaian informasi yang diperoleh. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik, sedangkan analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi di UPTD SD Negeri 5 Kabangka dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, pemberian umpan balik, dan tindak lanjut. Guru menentukan tujuan dan materi, menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa, mengatur waktu, menyiapkan perangkat, serta menyediakan alternatif ketika terjadi kendala jaringan. Guru menyatakan, *“Saya menggunakan game edukasi karena anak-anak lebih cepat tertarik kalau materi dibuat dalam bentuk tantangan. Sebelum digunakan, saya memilih soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengecek tingkat kesulitannya, dan menyiapkan cara lain apabila jaringan atau perangkat bermasalah”* (Wawancara Guru, GK-1, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar hiburan, sesuai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran Arsyad (2017).

Pada pelaksanaannya, guru menjelaskan aturan permainan, membagi kelompok, mendampingi siswa, serta menanamkan kejujuran, kerja sama, disiplin, dan sikap saling menghargai. Siswa menyampaikan, *“Sebelum permainan dimulai, kami diberi tahu cara menjawab dan tidak boleh saling mengejek. Kalau satu kelompok salah, kami diminta mencoba lagi dan mendengarkan penjelasan guru”* (Wawancara Peserta Didik, PD-1, 2026). Guru juga memanfaatkan hasil permainan sebagai evaluasi formatif. Jawaban yang banyak salah dibahas kembali agar siswa memahami kesalahannya. Penggunaan tantangan, aturan, umpan balik, dan kesempatan mencoba kembali sesuai dengan konsep *Digital Game-Based Learning* Prensky (2001).

Dari sisi siswa, unsur visual, tantangan, skor, dan umpan balik membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk mencoba kembali. Namun, waktu permainan perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa karena sebagian siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk membaca dan menjawab

soal. Setelah permainan, guru membahas soal yang sulit, memberikan penguatan, dan mengapresiasi usaha siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sahra et al. (2024) mengenai Quizizz dan penelitian Islami tentang *Digital Game-Based Learning* yang menunjukkan bahwa game digital dapat meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa. Dengan demikian, efektivitas game edukasi dipengaruhi oleh kesesuaian materi, karakteristik siswa, kompetensi guru, sarana, dan kualitas umpan balik (Arsyad, 2017; Prensky, 2001).

## **2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Game Edukasi**

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan game edukasi, terutama pada aspek perhatian, antusiasme, keaktifan, ketekunan, keberanian, dan rasa percaya diri. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang mendorong dan mempertahankan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.

Perhatian siswa terlihat dari meningkatnya fokus dalam mengikuti instruksi, membaca soal, dan menunggu pertanyaan berikutnya. Guru menyatakan, *“Ketika game digunakan, siswa yang biasanya mudah berbicara dengan temannya lebih cepat memusatkan perhatian. Mereka menunggu soal berikutnya dan ingin mengetahui hasil jawabannya”* (Wawancara Guru, GK-1, 2026). Antusiasme juga terlihat dari keinginan siswa mengikuti permainan kembali. Siswa menyatakan, *“Saya lebih semangat karena belajarnya seperti bermain. Saya ingin ikut lagi pada pelajaran berikutnya”* (Wawancara Peserta Didik, PD-1, 2026).

Keaktifan dan keberanian siswa ditunjukkan melalui kegiatan menjawab, berdiskusi, bertanya, membantu teman, serta mencoba kembali ketika jawaban salah. Siswa menyampaikan, *“Kalau belajar biasa saya kadang takut*

*menjawab. Dalam game saya lebih berani karena bisa berdiskusi dulu*” (Wawancara Peserta Didik, PD-4, 2026). Ketekunan terlihat ketika siswa tetap berusaha menyelesaikan permainan dan ingin mengetahui jawaban yang benar. Selain itu, apresiasi guru terhadap usaha siswa turut meningkatkan rasa percaya diri. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa mempertahankan aktivitas belajar (Sardiman, 2018; Prensky, 2001).

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Game Edukasi**

Faktor pendukung penerapan game edukasi meliputi ketersediaan sarana, kompetensi dan kreativitas guru, kesesuaian game dengan materi, karakteristik siswa, serta dukungan sekolah. UPTD SD Negeri 5 Kabangka memiliki akses internet broadband, listrik PLN 2.200 VA, 12 ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan (UPTD SD Negeri 5 Kabangka, 2026). Kepala sekolah menyampaikan, *“Akses internet sudah tersedia, tetapi penggunaannya perlu diatur sesuai kekuatan jaringan dan jumlah perangkat. Guru biasanya menyesuaikan apakah game dilakukan secara individual, berpasangan, atau berkelompok”* (Wawancara Kepala Sekolah, KS-1, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan sarana perlu didukung pengelolaan yang tepat (Arsyad, 2017).

Hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat, jaringan tidak stabil, perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu, dan pengelolaan kelas. Guru mengatasinya dengan membentuk kelompok, menggunakan perangkat secara bergantian, serta menyiapkan permainan yang dapat dilakukan tanpa internet. Seorang siswa menyatakan, *“Saya suka kalau bermain bersama kelompok karena teman bisa membantu membaca dan memahami soal”* (Wawancara Peserta Didik, PD-4, 2026). Data sekolah menunjukkan terdapat 225 peserta didik dalam 12 rombongan belajar, sehingga

pembelajaran kelompok dapat menjadi alternatif ketika perangkat terbatas (UPTD SD Negeri 5 Kabangka, 2026). Dengan demikian, keterbatasan sarana dapat diminimalkan melalui kreativitas guru dan pengorganisasian pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa (Arsyad, 2017; Prensky, 2001).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukasi di UPTD SD Negeri 5 Kabangka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui peningkatan perhatian, antusiasme, keaktifan, ketekunan, dan keberanian dalam mengikuti pembelajaran. Efektivitasnya dipengaruhi oleh perencanaan dan pendampingan guru, kesesuaian permainan dengan materi dan karakteristik siswa, serta dukungan sarana sekolah. Adapun hambatan berupa keterbatasan perangkat, jaringan, waktu, dan perbedaan kemampuan siswa dapat diatasi melalui pembelajaran kelompok, permainan non-digital, penyesuaian waktu, dan peningkatan kompetensi guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, John W., dan Cheryl N. Poth. 2018. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Edisi ke-4. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2015. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Islami, Zuan Angela Nur. 2023. *Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prensky, Marc. 2001. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, Marc. 2007. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rahmadanti, Ingka. 2022. *Hubungan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong*. Skripsi. Curup: Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Sahra, Hamzah Pagarra, dan Khaerunnisa. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar." *Pinisi Journal of Education*.
- Samadara, Meilani. 2020. *Hubungan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: STIKES Wira Husada Yogyakarta.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.