

## THE EFFECT OF USING FILM MEDIA ON PKN LEARNING OUTCOMES

(Class III Subjects At SD Negeri Sepathi Pituruh Districat, Purworejo  
Regency)

Heni Kusrini<sup>1</sup>✉ Ari Suryawan<sup>2</sup>, Septiyati Purwandari<sup>3</sup>

Department of Primary Teacher Education, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

✉ [henikusrini888@gmail.com](mailto:henikusrini888@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of using film media on the learning outcomes of class III PKN SD Negeri Sepati, Pituruh District, Purworejo Regency. The type of research used is a quantitative pre-Experimental Sign One Group Pretest-Posttest research with third grade students at SD Negeri Sepathi Pituruh with a total of 13 students consisting of 8 boys and 5 girls selected by saturated sampling. Data collection techniques in the form of tests (Pretest and Posttest). The analysis used is the Wilcoxon test by comparing the Pretest and Posttest scores. This analysis is used to determine the effect of using film media on PKN learning outcomes. This is done by looking at the average value of the Pretest and Posttest before and before being treated using film media. The average pretest score. which is 53, while the Posttest average value is 78.4. The increase in PKN learning outcomes can be seen from the use of the Wilcoxon test which shows that the significance value (2-tailed) is  $0.001 < 0.05$ . This indicates a change in the concept of significance after treatment, so it can be said that the use of film media affects the learning outcomes of class III Civics. Sepathi Elementary School, Pituruh District, Purworejo Regency.*

**Keywords:** Film Media; Learning Outcomes and

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM TERHADAP HASIL BELAJAR PKN

(Kelas III Sekolah Dasar Negeri Sepathi Kecamatan  
Pituruh, Kabupaten Purworejo)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film terhadap hasil belajar PKN kelas III SD Negeri Sepathi Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *kuantitatif pre-Experimental Design One Grup Pretest-Posttest* dengan subjek penelitian siswa kelas III SD Negeri Sepathi Pituruh dengan jumlah 13 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 5 perempuan yang dipilih secara sampling jenuh. Teknik pengumpulan data berupa tes (*Pretest dan Posttest*). Analisis yang digunakan adalah *uji Wilcoxon* dengan membandingkan nilai *Pretest* dan *Posttest*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film terhadap hasil belajar PKN. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media film. Rata-rata nilai *pretest* yaitu 53,1 sedangkan nilai rata-rata *Posttest* yaitu 78,4. Peningkatan hasil belajar PKN dapat dilihat dari penggunaan *Uji Wilcoxon* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan perubahan penguasaan konsep signifikansi setelah dilakukan *treatment*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film berpengaruh terhadap hasil belajar PKN kelas III SD Negeri Sepathi Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo.

**Kata kunci:** Media film; Hasil Belajar

## 1. Pendahuluan

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah pengembangan dari Tujuan Pembangunan Milenium Development Goals (MDGs), untuk menjawab tuntutan kepemimpinan dunia dalam mengatasi kesenjangan sosial dan kemiskinan serta merubah iklim yang terjadi di dunia [1]. Pendidikan dapat membantu untuk memperluas pengetahuan serta membentuk sikap, nilai atau perilaku [2] (Ervadawangi, Sakdiyah, & Yulianti, 2019). Pendidikan ialah perubahan hidup yang sangat penting bagi manusia untuk bisa merubah hidup kearah yang terbaik. Quality Education ialah salah satu dari 17 tujuan SDGs. Quality education memiliki tujuan yaitu untuk memastikan bahwa seluruh orang memiliki akses pendidikan yang berkualitas dan berkesempatan untuk belajar. Tujuan ini berfokus pada perolehan ketrampilan dasar serta taraf yang lebih tinggi pada seluruh tahap pendidikan serta pengembangan; akses yang lebih luas dan pemerataan pendidikan yang berkualitas di seluruh lapisan, serta pendidikan dan pembinaan teknis dan kejujuran, serta ditambah pengetahuan, Kualitas pendidikan dapat mengsuggesti beberapa sarana (perolehan keterampilan dasar seperti melek huruf dan berhitung, kesehatan fisik, sosial, emosional dan mental yang baik perkembangan) relative mengaburkan realisasi fakta [3].

Kurikulum 2013 perlu didasarkan melalui penyempurnaan pola pikir, yaitu 1) Proses pembelajaran yang awalnya terfokus pada pendidik diubah menjadi pembelajaran yang fokus kepada murid, 2) Model pembelajaran searah yang hanya terdapat interaksi antara pendidik kepada murid dirumah menjadi pembelajaran interaksi dengan komunikasi antara pendidik dengan murid, pendidik dengan masyarakat, serta memanfaatkan perangkat yang inovatif, 3) Proses pembelajaran dilakukan secara jejaring, dimana murid bisa mendapat informasi dari siapapun serta dari manapun, 4) Penggunaan model pembelajaran sains yang tepat agar bisa menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif, 5) Proses pembelajaran yang mandiri diubah menjadi belajar kelompok, agar membantu siswa dalam mendapatkan informasi, 6) Proses pembelajaran perlengkapan perorangan menjadi berbasis multimedia, 7) Proses pembelajaran yang meningkatkan potensi spesial yang ada pada murid, 8) Pola pembelajaran dirubah menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (multi discipline), serta 9) Proses pembelajaran mewajibkan peserta didik untuk berfikir kritis.

UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyatakan mata pelajaran PKN adalah ilustrasi yang harus dipelajari untuk Sekolah Dasar. Mata pelajaran yang secara teratur dimanfaatkan sebagai wahana untuk menciptakan dan menjamin sifat-sifat terpuji yang mengakar dalam tata kehidupan Negara Indonesia disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan (Susanto, 2013). sesuai undang-undang nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 nomer 19, program pendidikan ialah sekumpulan rencana dan tindakan yang diidentikan dengan isi, tujuan, dan bahan serta teknik pembelajaran yang digunakan sebagai aturan untuk pelaksanaan pendidikan. Latihan untuk mencapai tujuan instruktif tertentu. Program pendidikan biasanya diakui sebagai program pendidikan sebagai pengaturan dengan program pendidikan yang fungsional. Susunan yang tersusun merupakan catatan program pendidikan, sedangkan rencana pendidikan yang dikerjakan di ruang belajar adalah program pendidikan [4].

Tercantum dalam Permendikbud No. 69 Tahun 2013 rencana pendidikan 2013 memiliki empat KI yang memuat sasaran sistem pembelajaran (1) Prespektif luar biasa, (2) Mentalitas mendalam, (3) Informasi, dan (4) Kemampuan. Sesuai dengan Wuryandani [5] Mata pelajaran PKN di SD merupakan program belajar yang dimaksudkan untuk membina kemampuan siswa agar dapat berkembang menjadi anggota masyarakat yang produktif. Melalui pembelajaran PKN siswa dapat memperoleh data, kemampuan, prespektif dan kapasitas untuk mengelola presensi dengan kesulitannya sehingga nantinya di harapkan bertindak objektif dalam mengatasi permasalahan dalam hidupnya. Proses pembelajaran di kelas rendah idealnya jika siswa mengalaminya secara langsung agar pembelajaran PKN ini bisa diikuti siswa dengan rasa sangat, tidak hanya sekedar mengetahui kasus siswa kelas bawah yang masih dalam perkembangan fungsional kongkrit dimana siswa memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu baru dilingkungannya.

Salah satunya di SD Negeri Sepathi Pituruh Purworejo yang terletak di Kelurahan Sawangan. Berdasarkan observasi dan wawancara di SD Negeri Sepathi Pituruh Purworejo pada tanggal 24 Mei 2021 pada kelas 3 yang berjumlah 13 anak. Siswa ada yang

berbicara dengan temannya, tidak memperhatikan guru, juga ada yang melamun, guru hanya menjelaskan dengan metode tanya jawab dan ceramah, peserta didik kurang semangat untuk belajar karena pembelajaran tidak ditopang oleh media dalam pembelajarannya. Agar guru bisa memperoleh pembelajaran yang menarik, guru juga harus mempunyai teknik, model, media dan pendekatan yang sesuai dengan peserta didik. Dengan menggunakan media yang mendukung dalam melakukan pembelajaran, bisa untuk menarik siswa dalam belajar. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Terbatasnya media pembelajaran yang kurang mendukung, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas III sekolah dasar Negeri Sepathi Pituruh Purworejo. Dampak menurunnya prestasi belajar dapat dilihat dari hasil ulangan siswa pada mata pelajaran PKN dengan KKM  $\leq 75$ . Dari data hasil ulangan harian siswa kelas III yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 5 siswa sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 8 siswa.

Pembelajaran seharusnya memang menggunakan media yang sesuai dengan pembelajarannya. Dengan memakai media akan mencapai tujuan dalam pengajaran yang optimal dan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa khususnya PKN. Media film dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Secara umum film digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan Pendidikan [6].

Media pembelajaran yang lumayan menarik karena bisa mengungkapkan estetika dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan ialah media film. Beberapa keunggulan dari media film untuk pembelajaran yaitu 1) Film juga sangat tepat untuk keterampilan membaca atau menguasai penugasan bahasa yang kurang, 2) Film dapat menambah motivasi dalam kegiatan pembelajaran, 3) Film dapat mendatangkan seorang yang ahli dan memperdengarkan suaranya di depan kelas. 4) Film dapat lebih realistis, hal-hal yang abstrak dapat terlihat menjadi lebih jelas Dan 5) Dapat menyajikan teori ataupun praktek dari yang bersifat umum ke yang bersifat khusus ataupun sebaliknya [7].

Salah satunya media audio visual, seperti film. Bahwa sesuatu yang membujuk dalam pesan dan dapat menjiwai pertimbangan, perasaan, dan keinginan orang banyak atau siswa dengan tujuan yang dapat memperdayakan sistem pembelajaran disiswa tersebut adalah media [8]. Media belajar membantu siswa dalam memahami materi dan memudahkan pengajar dalam menyampikan topik. Media pembelajaran yang menarik justru ingin membantu inspirasi belajar siswa. Dengan meningkatkan pemanfaatan media, pembelajaran dapat terjadi dan dicapai hasil yang ideal.

Kelebihan media pembelajaran adalah menjelaskan pengenalan pesan dan data sehingga dapat bekerja pada cara hasil belajar yang paling umum, hasil belajar suatu ukuran untuk mengetahui tingkat pemahaman seseorang dalam menguasai materi yang dipelajarinya [9]; menambah inspirasi dalam belajar; ruang, mengarahkan rintangan indra, dan waktu; memberikan pengalaman umum kepada peserta didik mengenai kesempatan dalam situasi mereka saat ini. Media pembelajaran diisolasi menjadi tiga macam yaitu media suara khusus, media suara, media umum [10]. Kesenjangan media terdapat pola khususnya: (1) Media yang hanya bisa didengar ialah media auditif. (2) Media khusus yang dapat dilihat, tidak mengandung bagian suara. Media ini menggabungkan slide, foto, dan berbagai jenis karya sastra seperti media yang wajar ialah media visual. (3) Media yang mengandung bagian suara, dan bagian gambar seperti akun video, ukuran film khusus, slide suara, ialah media umum [11].

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mika Istova [12] pada siswa sekolah dasar menyimpulkan bahwa media film dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara (menceritakan kembali) substansi garis besar cerita. Penelitian kedua yang dilakukan oleh yulia dan arifin [13] dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS

terpadu. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu, sama-sama menggunakan media film.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian tentang kemajuan media pembelajaran berbasis film menjadi penting dan harus dilakukan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas III SD Negeri Sepathi Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo”

## 2. Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Grup Pretest-Posttest Design [14]. Ilustrasi desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Tretment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *Pretest*, yaitu nilai tes hasil belajar siswa sebelum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media film.

X = *Tretment* (perlakuan) yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media film.

O<sub>2</sub> = Nilai *Posttest*, yaitu nilai tes hasil belajar setelah siswa menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media film.

Tempat pelaksanaan penelitian di SD Negeri Sepathi Pituruh Purworejo. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Sepathi Pituruh. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sepathi Pituruh Purworejo dengan jumlah 13 siswa. Penelitian ini terdapat dua variable, yaitu variabel bebas dalam penelitian ini adalah media film sedangkan nvariabel terikatnya dalam penelitian ini adalah hasil belajar [15]. Metode pengumpulan data berupa tes dan wawancara, instrumen dara berupa soal tes (*pretest dan posttest*) berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data terdiri dari uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Uji Wilcoxon* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistik* [16].

## 3. Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru SD Negeri Sepathi Pituruh Purworejo secara umum masih menggunakan model ceramah. Sehingga menjadikan siswa cepat bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, agar menarik perhatian siswa dalam belajar peneliti menggunakan media film untuk proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan 3 (tiga) kali pertemuan pada tanggal 17 Mei 2020, 18 Mei 2020, dan 20 Mei 2020. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film terhadap hasil belajar pkn (Kelas III Sekolah Dasar Negeri Sepathi Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo). Data pretest yang diperoleh sebelum diterapkannya penggunaan media film terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III SD Negeri Sepathi Pituruh Purworejo sebesar 53,1, dan 78,4 hasil posttest dari sampel penelitian.

Kegiatan awal penelitian ini yaitu dengan memberikan pretest untuk mengetahui pengetahuan tentang materi Keragaman suku di Indonesia dan bersatu dalam keberagaman dalam pelajaran PKN siswa sebelum adanya perlakuan. Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan pembelajaran dengan menggunakan media film. Setelah itu memberikan posttest untuk mengetahui pengetahuan terhadap materi Keragaman suku di Indonesia dan bersatu dalam keberagaman siswa setelah perlakuan. Selanjutnya dilakukan uji statistik non parametrik, yaitu dengan *uji Wilcoxon* Adapun hasil dari *uji Wilcoxon* dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis Wilcokon

Test Statistics <sup>b</sup>
------------------------------

	pretest -posttest
Z	-3.272 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 2 Uji Wilcoxon diketahui bahwa nilai signifikansi 0,001 dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan treatment. Pernyataan tersebut juga selaras dengan penelitian Mika Istova dan Tatat Hartati dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa pada saat pretest pada kelas eksperimen menggunakan media film animasi fiksi islami dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan pada kedua kelompok baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada saat posttest. Namun peningkatan lebih baik pada kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi fiksi islami dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran secara konvensional. Dengan diterapkannya media film untuk kegiatan belajar diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal lainnya juga dilakukan oleh [17] penggunaan media film mendapatkan respon dari siswa bahwa film pembelajaran IPA Kelas 5 masuk dalam kriteria sangat baik. Sehingga media film perolehan persentase 80,6% dengan kategori baik, dan ahli materi 92,5% yaitu kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film diharapkan dapat mendorong siswa untuk antusias dalam pembelajaran dan membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN siswa. Dari penelitian ini hasil belajar PKN siswa mengalami peningkatan, media film juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan diajarkan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan dan diuraikan bahwa uji normalitas terhadap soal *pretest* posttest dengan uji *Shapiro-Wilk* menyatakan bahwa berdistribusi tidak normal, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan analisis Uji Wilcoxon nilai gain skor diperoleh nilai signifikansi Uji Wilcoxon  $< 0,05$  yakni sebesar 0,001 ( $H_0$  ditolak). Maka penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Film dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PKN pada siswa SD Negeri Sepathi Pituruh. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata meningkat yaitu pretest 53,1 posttest 78,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media film berpengaruh untuk hasil belajar siswa.

#### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih yang penulis sampaikan kepada bapak Jarkasi, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Sepathi Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo yang telah mengizinkan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

#### Referensi

- [1] D. Suhariyanto, Kajian Indikator Sustainable Development Goals (SDGs), Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2014.
- [2] V. F. Ervadawangi, S. H. Sakdiyah dan Yulianti, "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Pada Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, pp. 211-218, 2019.

- [3] A. Diemer, F. Khushik dan A. Ndiaye, "SDG 4 "Quality Education", the Cornerstone of the SDGs: Case Studies of Pakistan and Senegal," *Journal of Economics and Development Studies*, vol. 8, pp. 9-32, 2020.
- [4] N. S. Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- [5] W. Wuryandani, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Ombak, 2012.
- [6] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- [7] D. Supriatna, *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*, 2003.
- [8] E. R. Wati, *Ragam Media Belajar*, Jakarta: Kata Pena, 2016.
- [9] S. Habsoh, "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Dalam Menyelesaikan Faktor Persekutuan Terbesar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran STAD di SDN 005 Lubuk Baja Batam," *Unimma Journal*, Vol. %1 dari %2Vol. 13, No. 2, pp. 109-118, 2021.
- [10] M. Jauha, *Implementasi Pikem*, Jakarta: Prestasi-Pustakaraya, 2011.
- [11] W. Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010.
- [12] T. H. Mika Istova, "Pengaruh Media Film Animasi Fiksi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyiman Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal PGSD Indonesia Vol.2 No. 1*, 2016.
- [13] D. Yulia dan M. Arifin, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Kartini 1 Banten," *Jurnal Pendidikan*, pp. 31-45, 2016.
- [14] A. Tiro, *Penelitian eksperimen: merancang melaksanakan dan Melaporkan*, Makasar: Andira Publisher, 2014.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabrta cv, 2016.
- [16] S. F. P. Sari, M. Japar dan A. B. A. Pradana, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tari Bambu Merbantuan Media Wayang Terhadap Hasil Belajar IPA," *Urecol Jurnal Part A: Education and Training*, vol. Vol. 1 No. 2, pp. 68-75, 2021.
- [17] N. M. F. Janayanti, D. P. Parmiti dan I. K. Gading, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING STICK DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD," *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2017.