

# THE EFFECT OF THE ROLE PLAYING MODEL ASSISTANT SKEPITA MEDIA (STORY INTERACTION SCHEMES) ON THE ABILITY TO RESET THE STORY CONTENT

Hanna Putri Ramadhani<sup>1</sup> , Tria Mardiana<sup>2</sup>, Puji Rahmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Department of PGSD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 [emailanda@gamial.com](mailto:emailanda@gamial.com)

## **Abstract**

*This study aims to determine the effect of Role Playing assisted by Skepita media on the ability to retell the story content of fourth grade students at SD Negeri Trasan 2, Bandongan District, Magelang Regency. This study uses a Pre-Experimental Design research type with the One Group Pre-test Post-test Design model. Research subjects were selected by non-probability sampling saturated sampling model. Samples were taken as many as 25 students. by using data collection methods in the form of description tests and observations. The validity test for the critical thinking ability description test uses the Pearson formula. The reliability test used cornbach's alpha with the help of IBM SPSS 25. In addition, the researcher used a difficulty level test and a discriminatory power test. Data analysis used a non-parametric statistical technique, namely the Wilcoxon test. The results showed that the calculation of the average score of the post-test description test was 85.00 which was greater than the test results in the pre-test with an average value of 56.80. The calculation of the observation assessment in the pre-test activity was 45.2 and the post-test was 85.50 in the post-test activity. This is evidenced by the results of the Wilcoxon test analysis which shows that Zcount is -4.375 with a significance value of  $0.00 < 0.05$ , meaning that there is a significant difference between the results of the pre-test and post-test using the Role Playing Model assisted by Skepita media. The results of this study can be concluded that the use of role playing model assisted by skepticism media has a significant effect on the ability to retell story content*

**Keywords:** Role Playing; SKEPITA MEDIA

## PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA SKEPITA (SKEMA TEMPAT INTERAKSI CERITA) TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Role Playing* berbantuan media Skepita terhadap kemampuan menceritakan kembali isi cerita siswa kelas IV SD Negeri Trasan 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan model *One Grup Pre-test Post-test Design*. Subjek penelitian dipilih secara *Nonprobability* Sampling model sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 25 siswa. dengan menggunakan metode pengumpul data berupa tes uraian dan observasi. Uji validitas untuk tes uraian kemampuan berpikir kritis menggunakan rumus pearson. Uji Reliabilitas menggunakan *cornbach's* alpha dengan bantuan IBM SPSS 25. Selain itu peneliti menggunakan uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Analisis data menggunakan teknik statistik non-parametrik yaitu *wilcoxon test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai tes

uraian *post-test* sebanyak 85.00 yang lebih besar dibandingkan dengan hasil tes pada *pre-test* dengan nilai rata-rata 56.80. Perhitungan penilaian observasi pada kegiatan *pre-test* sebesar 45.2 dan *post-test* sebanyak 85.50 pada kegiatan *post-test*. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis *wilcoxon test* yang menunjukkan  $Z_{hitung}$  sebesar -4,375 dengan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan Model *Role Playing* berbantuan media SKEPITA. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Role Playing* berbantuan media *skepita* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menceritakan kembali isi cerita

**Kata kunci:** Model *Role Playing*; Media SKEPITA

## 1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa mulai dari sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah bahkan sampai ke perguruan tinggi. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan kita, khususnya pada muatan Bahasa Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berbicara. Proses pembelajaran dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan pada pengembangan kemampuan berkomunikasi. Terdapat beberapa keterampilan dalam Bahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa diharapkan mampu menguasai keempat keterampilan berbahasa secara aktif, integrative dengan komponen bahasa yang sesuai. Sehingga dengan ditunjang kemampuan dan penguasaan Bahasa bisa terampil berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Menurut (Basiran Wimpiadi, dkk 2014) pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbicara. Berdasarkan hal tersebut kita patut memahami bahwa setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara baik dan benar, tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbicara disekolah.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sering digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Sebagian besar kegiatan berkomunikasi didominasi oleh kegiatan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan berbicara dipandang lebih efektif daripada keterampilan berbahasa lainnya. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebut kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Keterampilan berbicara dapat dikembangkan dengan cara bercerita. Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar untuk menguasai membaca lanjut. Seperti yang dikemukakan oleh [1] M. Siswa and K. Sd (2021: 30) bahwa pada membaca permulaan terdapat kegiatan memvokalisasi simbol-simbol bahasa. Pada pembelajaran membaca peserta didik tidak hanya dituntut untuk mampu memvokalisasi simbol-simbol bahasa, namun juga harus mampu mengemukakan isi dari bacaan yang telah dibaca. Kemampuan membaca bagi siswa sekolah dasar sangat penting karena semua pembelajaran tidak akan bisa terlaksana dengan baik apabila peserta didik tidak mampu membaca dengan baik. Karena membaca merupakan pondasi awal dari sebuah pendidikan.

Bercerita dapat diartikan mengungkapkan cerita tentang suatu hal yang berisi kejadian nyata atau rekaan yang diperankan dalam wujud gambar Abdul Majid (Yuliana, 2013: 3). Bercerita merupakan salah satu kemampuan yang diturunkan dari aspek bercerita. Aspek bercerita merupakan salah satu dari empat jenis keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah, yang pertama ada keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Menceritakan dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan berupa penjelasan, gambaran, keterampilan berbicara, interaksi antar pembicara dan pendengar dalam kegiatan bercerita berjalan searah, pembicaraannya menyampaikan pesan sedangkan pendengar menerima pesan tanpa dapat berinteraksi langsung kepada pembicara. Oleh karena itu, interaksi antara pembicara dan pendengar dalam kegiatan disebut satu arah. Menurut Mukhtar, dkk (2016:111) menjelaskan bahwa bercerita adalah cara yang dilakukan seseorang dengan bertutur kata untuk menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Cerita tersebut digunakan sebagai cara untuk seseorang menyampaikan nilai – nilai yang berlaku di masyarakat.

Menceritakan menjadi sangat penting dalam proses pemerolehan bahasa karena melalui bercerita anak – anak dapat mengolah kembali semua bentuk pengalaman mereka dalam bahasa. Melatih anak untuk bercerita berarti melatih mereka untuk berani berbicara di depan orang lain. Melalui bercerita atau merangkai peristiwa dalam ujaran. Anak – anak memperoleh kesempatan mengungkapkan hal yang sudah terjadi, menyampaikan apa yang sedang terjadi. Melalui bercerita anak – anak juga belajar menyesuaikan presepsinya orang lain pada saat yang sama, anak – anak lain berlatih untuk menyimak cerita. Bercerita dapat mengembangkan kemampuan anak dalam hal menyimak. Keterampilan ini tampaknya mudah namun, dalam pelaksanaannya menjadi sulit dimulai dan disinilah peran guru untuk mendorong agar anak bias belajar menghormati orang yang sedang berbicara.

Kegiatan menceritakan kembali atau mengulangi suatu materi merupakan proses yang membutuhkan pemahaman dan kompetensi kebahasaan, pembelajaran kemampuan menceritakan kembali cerita anak oleh siswa sangat dituntut untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kompetensi yang dimaksud yaitu peserta didik dapat mengurutkan isi cerita yang dibaca dengan lengkap, menyimpulkan isi cerita yang dibaca dengan tepat, menyimpulkan isi cerita yang dibaca dengan tepat dan penuh percaya diri. Menceritakan kembali teks cerita merupakan kegiatan untuk menyampaikan apa yang telah dibaca dan menemukan pokok – pokok dalam cerita tersebut. Menceritakan kembali dapat dikatakan baik apabila isi pembicaraan dipahami oleh pembaca dan pendengar, apabila dituliskan kembali, pola yang sudah ditemukan pokok – pokok dalam cerita yang telah dibaca.

Realita yang terjadi berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan di beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Magelang proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menceritakan kembali isi cerita masih mengalami kesulitan dimana keterampilan berbicara siswa masih minim. Banyak dari siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik.

Kenyataan menunjukkan bahwa taraf kemampuan berbicara siswa bervariasi mulai taraf yang baik, sedang, gagap atau kurang. Tidak sedikit juga siswa yang masih takut – takut berdiri dihadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang juga siswa lupa jika ia berhadapan dengan sejumlah temannya sehingga membuat anak susah untuk mengeluarkan pembicaraan. Selain itu siswa kurang bersemangat karena kurangnya

penggunaan media pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berbahasa sangat berpengaruh bagi siswa merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai. Jika siswa dapat menguasai keterampilan berbahasa dengan baik akan memudahkannya dalam berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain. Oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas seorang guru dalam memberikan suatu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek berbicara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Trasan 2 Bandongan Magelang kelas IV dari 25 siswa ditemukan data bahwa 7 anak (30%) mampu menceritakan kembali isi cerita dengan baik dan 18 anak (70%) belum mampu menceritakan kembali isi cerita dengan baik. Alasannya karena siswa belum berani untuk menceritakan kembali isi cerita pada pembelajaran karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV juga menunjukkan hasil yang sama yaitu penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Selain itu, guru menekankan aktivitas belajar pada proses menghafal materi pelajaran. Sese kali guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan membacakan ringkasan materi yang ada di buku paket. Setelah itu, guru menjelaskan materi yang dibacakan tersebut bukan meminta pendapat siswa tentang materi yang sudah ia baca. Peran siswa dalam pembelajaran sangat sedikit. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan belum memfasilitasi siswa untuk mengembangkan percaya dirinya dalam pembelajaran.

Siswa seharusnya aktif mengkonstruksi sendiri materi pelajaran yang dipelajari, namun siswa hanya diam mendengarkan penjelasan materi dari guru, padahal seharusnya siswa menemukan sendiri materi pelajaran tersebut, kemudian menjelaskan pemahamannya kepada guru dan teman-temannya yang lain. Siswa harus difasilitasi untuk membuat banyak prestasi di kelas supaya dapat mengembangkan sikap positif terhadap dirinya sendiri (Santrock, 1997: 334). Hal ini merupakan upaya yang dapat dilakukan guru di kelas untuk memunculkan rasa percaya diri pada siswa. Hal ini membuktikan bahwa siswa masih kurang percaya diri dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi menceritakan kembali isi cerita. Indikator materi menceritakan kembali belum terpenuhi oleh siswa, sehubungan dengan masalah tersebut diperlukan suatu model pembelajaran untuk menunjang keberhasilan menceritakan kembali isi cerita. Salah satu dengan model pembelajaran Role Playing.

Model pembelajaran Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan - bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model Role Playing banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, Role Playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Selain itu media juga berperan penting dalam peningkatan

menceritakan kembali isi cerita. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita adalah media SKEPITA (Skema Tempat Interaksi Cerita). Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mengemas media yang cocok digunakan dalam menceritakan kembali isi cerita yang diberi nama media SKEPITA (Skema tempat interaksi cerita). Media SKEPITA adalah media yang berwujud seperti sketsa miniatur kehidupan masyarakat yang dapat dimainkan dan memudahkan siswa untuk permainan bermain peran di dalam materi menceritakan Kembali isi cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran Role Playing berbantuan media SKEPITA merupakan salah satu model dan media yang cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi cerita. Melalui Model pembelajaran Role Playing siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran secara aktif melakukan praktik berbahasa pada situasi cerita tertentu.

Media SKEPITA merupakan media yang diciptakan penulis yang merupakan singkatan Skema Tempat Interaksi Cerita. Harapannya dengan model Role Playing siswa dapat mengekspresikan tingkah laku, ungkapan gerak-gerik yang berhubungan dengan cerita. Penggunaan media SKEPITA siswa diberikan wadah untuk dapat leluasa berbicara dan mengembangkan imajinasinya dengan begitu dapat memberi pengaruh dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi cerita

## 2. Metode

### 2.1. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode eksperimen, desain yang digunakan adalah desain *one group pretest-posttest* [2]. mengemukakan bahwa *Pre-Experimental* belum termasuk kedalam eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat ekstra yang ikut terbentuknya variabel terikat. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel [3]. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes pilihan uraian instrumen penelitian. Tes uraian menuntut siswa untuk menguraikan, mengorganisasikan, dan menyatakan jawaban dengan kata-kata sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besar kemampuan objek yang diteliti [4]. Selain instrumen tes dalam penelitian ini juga menggunakan instrumen non tes berupa observasi. penilaian observasi merupakan penilaian yang dilakukan berlandaskan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non-prametrik yaitu *Paired Sample T Test* berbantuan IBM SPSS 25

### 2.2. Subjek Penelitian

Teknik sampling atau teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 26 terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan kelas IV SD Negeri Kalinegoro 6 Tahun Ajaran 2021/2022

### 2.3. Metode dan Instrumen Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes berupa uraian yang sudah disesuaikan dengan indikator kemampuan memecahkan soal cerita.

## 2.4. Teknik Analisis Data

Uji normalitas penelitian menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis penelitian ini menggunakan Statistik non-*Parametric* yang dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon* atau uji *z*.

## 3. Kesimpulan

Bagian kesimpulan berisi ringkasan hasil penelitian atau temuan penelitian, yang berkorelasi dengan tujuan penelitian yang dituliskan dalam bagian pendahuluan. Kemudian, nyatakan poin utama dari diskusi. Sebuah kesimpulan umumnya diakhiri dengan sebuah pernyataan tentang bagaimana karya penelitian berkontribusi pada bidang studi secara keseluruhan (implikasi hasil penelitian). Kesalahan umum pada bagian ini adalah mengulangi hasil eksperimen, abstrak, atau disajikan dengan sangat datar. Bagian kesimpulan harus memberikan kebenaran ilmiah yang jelas. Selain itu, pada bagian kesimpulan juga dapat memberikan saran untuk eksperimen di masa mendatang.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terimakasih Penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa sekolah dasar yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

## Referensi

- [1] M. Siswa and K. Sd, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kereta Huruf Terhadap Kemampuan," vol. 01, no. 02, pp. 30–35, 2021.

Daftar pustaka dan referensi minimal 80% harus berasal dari sumber acuan primer (jurnal ilmiah dan prosiding) dan terbit 10 tahun terakhir untuk menjelaskan kemajuan riset. Daftar pustaka ditulis dengan Century 10 pt, 1.0 spasi. Untuk membuat referensi yang akuntabel, penulis wajib menggunakan *software reference management*, seperti EndNote atau Mendeley. Buatlah daftar referensi dan kutipan dalam teks yang sesuai dengan gaya IEEE. Contoh penulisan referensi dengan gaya IEEE:

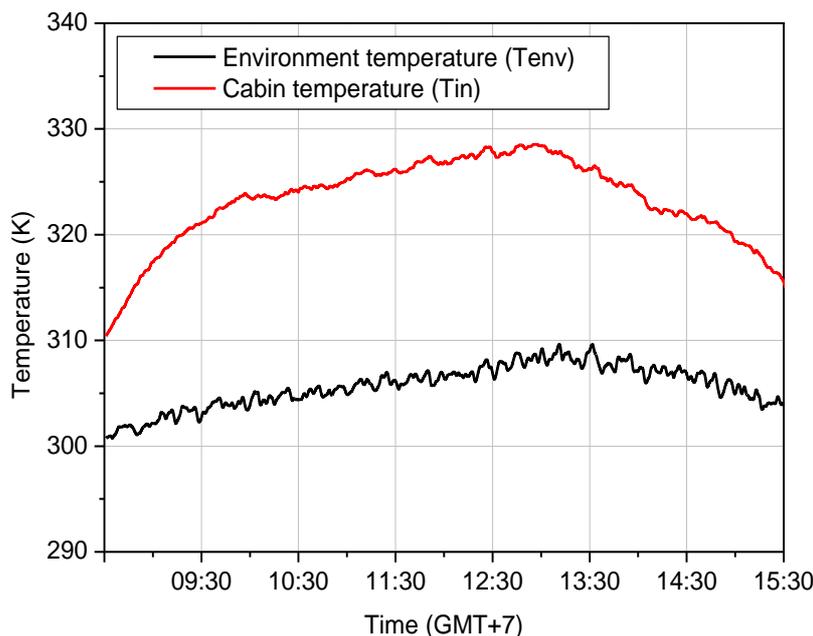
- [1] L. Augusto Horta Nogueira and R. Silva Capaz, "Biofuels in Brazil: Evolution, achievements and perspectives on food security," *Global Food Security*, vol. 2, no. 2, pp. 117–125, 2013.
- [2] A. Pradhan and C. Mbohwa, "Development of biofuels in South Africa: Challenges and opportunities," *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, vol. 39, no. 2014, pp. 1089–1100, 2014.
- [3] M. Messagie, K. Lebeau, T. Coosemans, C. Macharis, and J. Van Mierlo, "Environmental and financial evaluation of passenger vehicle technologies in Belgium," *Sustainability*, vol. 5, no. 12, pp. 5020–5033, 2013.

## Cara Menyajikan Gambar

Semua Gambar harus disebut dulu dalam paragraf sebelum Gambar tersebut ditampilkan. Hindari kata "**Gambar berikut**" atau "**Gambar diatas**", gantikan dengan pernyataan jelas [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), dan seterusnya.

**Contoh:**

Meskipun kaca jendela telah dibuka sebagian, namun temperatur kabin ( $T_{in}$ ) sebuah mobil yang diparkir dibawah terik matahari jauh melampaui temperatur lingkungan ( $T_{env}$ ), sebagaimana disajikan pada Gambar 1. Pada awal pengujian (jam 09.00 WIB), selisih temperatur kabin dan temperatur lingkungan sekitar 10 Kelvin, namun saat siang hari antara jam 12.00-13.00 WIB, perbedaan temperaturnya semakin besar, bahkan sampai hamper 20 Kelvin.



**Gambar 1.** Data temperatur kabin dan temperatur lingkungan [Century, 9 pt]

**Cara Menyajikan Tabel**

Sama halnya dengan menyajikan Gambar, semua Tabel harus disebut dulu dalam paragraf sebelum Tabel tersebut ditampilkan. Hindari kata “Tabel berikut” atau “Tabel di atas”, gantikan dengan pernyataan jelas Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan seterusnya. Hanya garis-garis horizontal yang boleh ditampilkan dalam table, sementara haris-garis vertikalnya agar dibuat tidak aktif (tidak tampak).

**Contoh:**

Kandungan asam lemak yang terkandung dalam CPO diuji menggunakan Gas Chromatography-Mass Spectrometry (GC-MS) dan hasilnnya disajikan pada Tabel 1. ...

**Tabel 1.** Kandungan asam lemak dalam CPO

Chemical composition	Formula	Structure	Content (%)
Palmitic	$C_{16}H_{32}O_2$	$CH_3(CH_2)_{14}COOH$	40-47
Palmitoleic	$C_{16}H_{30}O_2$	$CH_3(CH_2)_5CH=CH(CH_2)_7COOH$	0-0.6
Stearic	$C_{18}H_{36}O_2$	$CH_3(CH_2)_{16}COOH$	3-6
Oleic	$C_{18}H_{34}O_2$	$CH_3(CH_2)_7CH=CH(CH_2)_7COOH$	36-44
Linoleic	$C_{18}H_{32}O_2$	$CH_3(CH_2)_4CH=CH(CH_2)CH(CH_2)_7COOH$	6-12
Linolenic	$C_{18}H_{30}O_2$	$CH_3(CH_2)CH=(CH_2)_3(CH_2)_6COOH$	0-0.5

## Menuliskan Persamaan Matematika

Persamaan matematika harus menggunakan “**Equation Editor**” dan diberikan nomor urut dalam tanda kurung (1). Semua persamaan harus disebutkan terlebih dahulu pada paragraph sebelum persamaan tersebut muncul.

$$V_s = \frac{\pi}{4} D^2 \quad (1)$$

## Satuan

Satuan harus menggunakan **Satuan Internasional**.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

---