

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini, peneliti menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi dalam penyusunan skripsi.

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran IPS yang efektif didorong oleh dua faktor penting yakni internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi psikologis, kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, dan kedewasaan (Wijanarko dkk., 2020). Faktor eksternal meliputi sekolah, keluarga, dan masyarakat (Dede dkk., 2021; Putra dkk., 2022). Salah satu hal yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran yakni minat atau kemauan peserta didik untuk belajar. Beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS di lapangan, salah satunya kesulitan peserta didik dalam memahami materi IPS yang dipengaruhi oleh minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian Nurani (2015) kesulitan yang masih dialami 61,04% peserta didik dalam memahami materi IPS, dipengaruhi oleh faktor internal yang meliputi minat sebesar 51,05%, motivasi sebesar 50,75%, dan bakat sebesar 49,38%. Faktor eksternal yang meliputi, proses pembelajaran IPS memberikan dampak sebesar 52,71% dan sarana/prasarana belajar sebesar 61,77%.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Fajriati (2018) pun menguraikan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS dilihat dari: faktor internal yang meliputi (1) faktor minat sebesar 26,05%, (2) faktor motivasi sebesar 15,63%, dan (3) faktor kesiapan sebesar 12,50%; sedangkan faktor eksternal yang meliputi (1) faktor metode mengajar sebesar 6,25%, (2) faktor interaksi guru dengan peserta didik sebesar 4,17%, (3) faktor media pembelajaran sebesar 21,87% dan (4) faktor masyarakat sebesar 7,29%. Kedua penelitian tersebut dapat dipahami bahwa minat dan sarana/prasarana atau media pembelajaran menjadi faktor yang memberikan pengaruh lebih besar terhadap kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS.

Budaya belajar IPS masih menekankan pada budaya hafalan tanpa membangun budaya berpikir peserta didik (Purwana, 2009; Susanto, 2014),

Lusi Agustinah, 2023

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARCGIS STORY MAPS TERHADAP PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG LETAK GEOGRAFIS NEGARA ASEAN (QUASI EKSPERIMEN KELAS 8 SMPN 29 BANDUNG)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga pembelajaran IPS dianggap oleh peserta didik sebagai pembelajaran yang kurang menarik karena membosankan, indoktrinatif, dan *second class* (Karima & Ramadhani, 2018). Ketidaktertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPS dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi IPS.

Bloom dkk. (1956, hlm. 89) mengasumsikan pemahaman, ketika peserta didik dihadapkan dengan komunikasi baik berupa lisan atau tulisan, verbal atau simbolis, dan lainnya, peserta didik dapat mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan ide yang terdapat dalam komunikasi tersebut. Selaras dengan Anderson & Krathwohl (2001, hlm. 30) yang menegaskan bahwa pemahaman merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses membangun makna dari pesan instruksional meliputi lisan, tulisan, dan grafis. Pemahaman peserta didik terhadap materi IPS dapat terlihat ketika peserta didik tidak hanya sekedar mengetahui tentang materi yang diulas, akan tetapi juga paham terhadap makna yang terdapat pada materi IPS yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, tabel, grafik dan sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPS. Hamalik (2008, hlm. 49) mengemukakan bahwa sebagai bagian integral dalam suatu proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengefektifkan penyampaian materi, membantu peserta didik dalam memahami materi, mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan mutu pendidikan. Hasil penelitian Sasmita dkk. (2022) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh sebesar 21,88% terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat menjadi pilihan guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Materi IPS yang disajikan menggunakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif akan lebih menarik sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan dapat meningkatkan performa peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Asnawir & Usman dalam Said & Hasanuddin, 2019, hlm. 2). Hal tersebut tentunya dapat mempermudah guru dalam melihat sejauh mana peserta didik paham terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik akan lebih memahami

materi IPS dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif karena penyajiannya disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Penerapan media pembelajaran IPS yang variatif dan interaktif saat ini, didukung melalui pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technology*). Cara penyampaian materi melalui pemanfaatan sumber belajar berbasis *micro-processor*, materi pengajaran dapat disimpan dalam bentuk digital dengan proses penyajian menggunakan aplikasi program yang dapat mendukung materi yang akan diajarkan (Setioningrum, 2020). Mengaplikasikan media ICT pada pembelajaran IPS, guru perlu mengkaji terlebih dahulu pengaruh dari aplikasi program terhadap sistem kognitif peserta didik khususnya pada indikator pemahaman (Dror, 2008). Hal ini dapat dilihat dari bagaimana sistem kognitif peserta didik dapat menerima informasi kemudian menyimpannya dan menerapkannya. Banyak penelitian telah menegaskan bahwa media ICT dalam proses pembelajaran IPS dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPS. Guru melalui ICT dapat menggabungkan beberapa komponen media yakni teks, gambar, video, audio, dan sebagainya sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar (Ahmad, 2019; Harliawan, 2015; Karlina, 2022). Proses pembelajaran IPS pun lebih praktis melalui penerapan media ICT. Media yang memanfaatkan ICT dapat berupa *Power Point* interaktif, *Augmented Reality*, video animasi, hologram, dan sebagainya.

Pentingnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif dengan pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran IPS, didukung pula oleh temuan peneliti setelah melakukan studi pendahuluan di SMPN 29 Bandung pada hari Rabu, 25 Januari 2023. Kegiatan pembelajaran IPS di kelas 8 SMPN 29 Bandung sudah mulai menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan ICT berupa *Power Point*. Namun hal tersebut hanya dilakukan sesekali saja oleh guru IPS, *Power Point* yang diterapkan pun tidak termasuk pada kriteria yang interaktif. Hal ini dikarenakan ketersediaan *infocus*/proyektor yang terbatas. Sebagian besar pembelajaran IPS di kelas 8 masih bergantung pada metode ceramah dan pemberian tugas. Peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS, karena penyampaian materi yang kurang menarik minat peserta

Lusi Agustinah, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARCGIS STORY MAPS TERHADAP PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG LETAK GEOGRAFIS NEGARA ASEAN (QUASI EKSPERIMEN KELAS 8 SMPN 29 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didik untuk belajar. Akibatnya proses pembelajaran IPS di kelas 8 terkesan monoton dan tidak menarik. Peserta didik menganggap pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang kurang menarik karena membosankan, indoktrinatif, dan *second class* (Karima & Ramadhani, 2018). Hal ini tentunya akan mempengaruhi pemahaman peserta didik kelas 8 SMPN 29 Bandung terhadap materi IPS yang disampaikan oleh guru. Hasil wawancara terhadap peserta didik kelas 8 pun menunjukkan bahwa peserta didik sering kali bingung dengan penjelasan guru terkait materi IPS, apalagi proses pembelajaran IPS tidak ditunjang dengan media pembelajaran. Peserta didik pun ingin mengamati apa yang dipelajarinya melalui visualisasi atau gambaran yang dapat disajikan dengan penerapan media pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik untuk menerima dan memahami materi IPS. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dengan penggunaan media pembelajaran IPS yang variatif dan interaktif melalui pemanfaatan ICT.

Peserta didik di SMPN 29 Bandung diperbolehkan untuk membawa gawai ke kelas. Seharusnya hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui gawai peserta didik. Terlebih spesifikasi gawai yang dimiliki oleh peserta didik rata-rata gawai dengan sistem operasi *Android* yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran IPS yang variatif dan interaktif dengan pemanfaatan ICT. Materi IPS yang memerlukan visualisasi yang mendekati keadaan aslinya seperti pada materi Letak Geografis Negara ASEAN. Materi tersebut dapat disajikan lebih efektif menggunakan media yang memanfaatkan ICT, tentunya dengan beberapa pertimbangan, yaitu: (1) visualisasi peta negara ASEAN akan terlihat lebih jelas dengan menggunakan peta digital, (2) kenampakan alam setiap negara ASEAN dapat diamati dalam jarak dekat melalui gambar ataupun video bahkan menggunakan peta digital yang interaktif seperti *map tour*, (4) keadaan sosial-budaya dan ekonomi setiap negara ASEAN dapat dikemas lebih menarik menggunakan video, gambar, atau narasi dengan *slide* interaktif, dan (5) sejarah pembentukan ASEAN pun dapat disajikan melalui film, video, gambar, atau narasi dengan *slide* interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan media alternatif yang dapat memvisualisasikan materi IPS Letak Geografis Negara ASEAN yakni dengan penggunaan media *ArcGIS Story Maps* pada proses pembelajaran IPS. *ArcGIS Story Maps* merupakan salah satu fitur yang terdapat pada *platform ArcGIS online*, aplikasi program berbasis *web GIS (Geographical Information System)* yang dapat diakses tanpa perlu di unduh terlebih dahulu. *Platform* ini dikembangkan oleh ESRI (*The Enviromental Systems Research Institute*) untuk membantu pengguna membuat peta cerita digital yang interaktif dengan menggabungkan elemen seperti teks, gambar, video, audio, dan elemen lainnya yang dapat menyajikan informasi secara efektif (Vojteková dkk., 2021). Sistem *cloud* pada *ArcGIS online* memudahkan pengguna untuk membuat, mengakses, dan berbagi peta cerita baik kepada *public* maupun *group*.

Media *ArcGIS Story Maps* memfasilitasi integrasi narasi, gambar, dan peta dalam format yang mudah digunakan (Alemly dkk., 2017), cukup klik untuk menambahkan poin, anotasi, dan panah ataupun dengan menambahkan peta *web* pada *ArcGIS online*. *ArcGIS Story Maps* sebagai media pembelajaran IPS dapat menampilkan peta cerita interaktif yang tidak perlu diunduh menjadi perangkat lunak karena dibuat dengan berbasis *web GIS*, guru dan peserta didik pun dapat mengoperasikannya dengan gratis melalui gawai ataupun laptop/komputer (Cope dkk., 2018; Strachan & Mitchell, 2014).

Penggunaan media *ArcGIS Story Maps* dalam proses pembelajaran IPS sudah banyak diterapkan oleh guru IPS di Amerika Serikat. Hal ini diungkapkan oleh Egiebor & Foster (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Student's Perception of Their Engagement Using GIS Story Maps*, bahwasannya penggunaan *GIS Story Maps* di Amerika Serikat dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Terdapat tiga poin penting dalam temuan penelitian ini, yaitu: (1) *GIS Story Maps* membantu peserta didik untuk mempelajari peristiwa masa lalu, (2) adanya pengembangan IPS melalui alat geografis, dan (3) peserta didik dapat menggunakan informasi dari *GIS Story Maps* untuk terhubung ke situasi masa depan seperti merencanakan perjalanan. Selain ramah pengguna, interaktif, dan menarik (Strachan & Mitchell, 2014), di Amerika

Serikat *ArcGIS Story Maps* juga sudah memenuhi stuserr nasional kurikulum IPS dan stuserr nasional kurikulum geografi (Webster & Milson, 2011).

Berbeda halnya dengan di Amerika Serikat, media *ArcGIS Story Maps* di Georgia diterapkan untuk mengembangkan kemampuan inkuiri peserta didik pada proses pembelajaran IPS (Hong & Melville, 2018). Kemampuan inkuiri dapat mengembangkan *College, Career, dan Civic Life (C3)* yang merupakan inti dari kerangka kerja NCSS (*National Council for the Social Studies*). Pengembangan kemampuan inkuiri pada peserta didik dapat membantu meningkatkan stuserr nasional pembelajaran IPS di Georgia. Penggunaan GIS yang efektif dalam pembelajaran berbasis inkuiri dikarenakan kapasitasnya yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, menghubungkan ruang kelas dengan masalah dunia nyata, dan membangun makna serta pengetahuan melalui proses penyelidikan (Jadallah dkk., 2017; Kerski dkk., 2013; Metoyer & Bednarz, 2017). Penggunaan GIS oleh peserta didik dalam proses pembelajaran inkuiri dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan geografis, mengumpulkan data geografis, menganalisis pola geografis, menemukan solusi, dan mengambil tindakan.

Penggunaan *ArcGIS Story Maps* pada pembelajaran inkuiri pun tidak hanya membantu peserta didik menemukan hubungan spasial, akan tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami komunitas lokal dan dunia yang ada di lingkungannya (Kerski, 2011). Penelitian mengenai penerapan media *ArcGIS Story Maps* untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik belum dilakukan, dan analisis data secara kuantitatif pun belum dilakukan. Kedua penelitian di atas, baik di Amerika maupun Georgia merupakan penelitian kualitatif yakni fenomenologi dan survei dengan fokus penelitian hasil belajar dan kemampuan inkuiri peserta didik dalam pembelajaran IPS. Beberapa hasil penelitiannya masih minim dalam penerapan media *ArcGIS Story Maps* untuk membantu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji media *ArcGIS Story Maps* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses

Lusi Agustinah, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARCGIS STORY MAPS TERHADAP PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG LETAK GEOGRAFIS NEGARA ASEAN (QUASI EKSPERIMEN KELAS 8 SMPN 29 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran IPS melalui teknik analisis data kuantitatif dengan judul penelitian “**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARCGIS STORY MAPS TERHADAP PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG LETAK GEOGRAFIS NEGARA ASEAN (QUASI EKSPERIMEN KELAS 8 SMPN 29 BANDUNG)**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Pentingnya media pembelajaran IPS menggunakan *ArcGIS Story Maps* dapat memberikan pemahaman lebih baik kepada peserta didik, tetapi di Indonesia belum banyak yang menggunakan media *ArcGIS Story Maps* dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *ArcGIS Story Maps* Terhadap Pemahaman Peserta Didik Tentang Letak Geografis Negara Asean (*Quasi* Eksperimen Kelas 8 SMPN 29 Bandung) dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* dalam pembelajaran IPS tentang Letak Geografis Negara ASEAN?
2. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* (*Power Point* interaktif) dalam pembelajaran IPS tentang Letak Geografis Negara ASEAN?
3. Bagaimana perbedaan tingkat pemahaman peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran IPS tentang Letak Geografis Negara ASEAN?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian yang berkualitas memiliki tujuan yang jelas berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada rumusan masalah. Pada penelitian ini terdapat tiga poin penting yang menjadi tujuan dilakukannya penelitian, diantaranya:

1. Untuk menganalisis tingkat pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran

*ArcGIS Story Maps* dalam pembelajaran IPS tentang Letak Geografis Negara ASEAN.

2. Untuk menganalisis tingkat pemahaman peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* (melainkan menggunakan *Power Point* interaktif) dalam pembelajaran IPS tentang Letak Geografis Negara ASEAN.
3. Untuk menganalisis perbedaan tingkat pemahaman peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran IPS tentang Letak Geografis Negara ASEAN.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat dari Segi Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* dalam proses pembelajaran IPS. Teori yang terdapat pada penelitian ini, dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama meskipun menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda.

##### **1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam mengambil kebijakan pemerintah guna meningkatkan keterampilan guru dalam mengemas materi pembelajaran melalui pemanfaatan ICT sebagai media pembelajaran. Khususnya di sekolah yang sudah memiliki fasilitas pendidikan yang memadai dalam pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran. Karena pemanfaatan ICT sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

##### **1.4.3 Manfaat dari Segi Praktis**

###### **a. Manfaat bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* yang efektif dalam proses pembelajaran IPS di sekolah.

###### **b. Manfaat bagi Guru IPS**



Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps*, sehingga dalam proses pembelajaran IPS. Sehingga, guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas materi IPS.

**c. Manfaat bagi Universitas**

Penelitian ini dapat menambah khazanah pustaka penelitian yang nantinya dapat digunakan dan dikembangkan oleh semua pihak terutama bagi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

**d. Manfaat bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* dalam proses pembelajaran IPS ketika menjadi guru IPS. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, dapat membantu peneliti dalam memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

**1.4.4 Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat membuka pengalaman baru dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan *ArcGIS Story Maps* sebagai media pembelajaran. Guru dan peserta didik pun dapat mengoperasikan media *ArcGIS Story Maps*, sehingga pembelajaran IPS akan lebih bermakna karena media *ArcGIS Story Maps* memfasilitasi guru dan peserta didik dalam mempelajari media yang memanfaatkan ICT saat ini. Penggunaan media pembelajaran *ArcGIS Story Maps* juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPS.

**1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi pada penyusunan skripsi ini disesuaikan dengan pedoman yang telah ditetapkan oleh peraturan Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor SK 7867/UN40/HK/2021, yakni sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan.** Pada bagian bab ini, peneliti menguraikan latar belakang permasalahan yang menjadi topik dalam penelitian. Kemudian peneliti juga memuat rumusan masalah yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan seputar permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti guna mencari solusi alternatif sebagai

jawaban dari setiap pertanyaan tersebut. Terdapat tiga poin penting yang menjadi tujuan dari dilakukannya penelitian ini. Selain itu, pada bagian ini juga terdapat uraian manfaat yang didapatkan dari penelitian, sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat baik itu bagi peneliti maupun pihak lainnya. Pada bab ini juga peneliti menguraikan sistematika dalam penyusunan skripsi.

**Bab II Kajian Pustaka.** Pada bab ini, peneliti menguraikan teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan rujukan dalam penelitian ini, dan juga peneliti menyusun kerangka berpikir penelitian, serta hipotesis penelitian.

**Bab III Metode Penelitian.** Pada bagian bab ini, peneliti menguraikan alur penelitian yang meliputi pendekatan, metode dan desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.

**Bab IV Temuan dan Pembahasan.** Pada bab ini, peneliti menguraikan temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan di SMPN 29 Bandung mengenai pengaruh media *ArcGIS Story Maps* dalam pembelajaran IPS terhadap pemahaman peserta didik tentang Letak Geografis Negara ASEAN yang disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian.

**Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.** Pada bab ini, peneliti menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan temuan, hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari data penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas 8 di SMPN 29 Bandung. Peneliti juga memuat implikasi hasil penelitian serta memberikan beberapa rekomendasi untuk pihak-pihak terkait khususnya guru IPS dan peneliti selanjutnya.