

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI 3D FINDING TREASURE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER UNTUK SMK KELAS X TKJ SMK NEGERI 1 NGAWEN

DEVELOPMENT OF 3D EDUCATIONAL GAME FINDING TREASURE LEARNING MEDIA COMPUTER ASSEMBLY FOR GRADE X TKJ STUDENT AT SMK NEGERI 1 NGAWEN

Oleh: Siti Mahmudah, Universitas Negeri Yogyakarta, 11520241013@student.uny.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini dirancang untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan *game* edukasi 3D *Finding Treasure* sebagai media pembelajaran Perakitan Komputer untuk kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Ngawen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan multimedia Lee dan Owens melalui 5 tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan subjek penelitian siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Ngawen. Hasil penelitian ini adalah: (1) *Game* edukasi *Finding Treasure* merupakan *game* pengenalan perangkat keras dan simulasi merakit komputer menggunakan *Software* Unity (2) Pengujian ahli media untuk menilai kualitas kelayakan *game* didapatkan hasil sangat layak untuk semua aspek dengan persentase kelayakan 98%. Penilaian materi didapatkan hasil layak dengan persentase kelayakan 80%. Tahap implementasi pada peserta didik mendapatkan hasil layak dengan persentase kelayakan 73,85%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *Finding Treasure* ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Ngawen.

Kata kunci: media pembelajaran, *game* edukasi, *Research and Development*

Abstract

The purpose of this research are to develop and determine the feasibility of 3D educational game Finding Treasure as a learning media Computer Assembly for grade X TKJ student at SMK Negeri 1 Ngawen. The research method used is Research and Development (R & D) with Lee and Owens multimedia development model through 5 phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Technique of collecting data using questionnaire method with research subject of grade X TKJ student at SMK Negeri 1 Ngawen. The results of this research are: (1) Educational game Finding Treasure is a game to introduce hardware computer and simulation computer assembling using Unity Software (2) Expert testing media to assess the quality of game feasibility obtained very feasible results for all aspects with 98% eligibility percentage. The material judgment was obtained with a feasible percentage of 80% eligibility. Implementation phase on learners get feasible result with the percentage of 73,85% eligibility. Based on the test results can be concluded that the game Education Finding Treasure is feasible to be used to support teaching and learning activities of students of class X TKJ in SMK Negeri 1 Ngawen.

Keywords: learning media, educational game, Research and Development

PENDAHULUAN

Pengaruh media di dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Rusman (2013: 164). Penggunaan media pembelajaran pada

tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

Seiring berkembangnya teknologi informasi yang semakin pesat, kini media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan menggunakan komputer dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Assisted Instruction*, atau CAI). Sutarman (2009: 65) menyebutkan bahwa pemanfaatan komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis komputer adalah media pembelajaran berbasis *game*. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain *game*, sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Virvou (2005: 64) menyatakan bahwa teknologi *game* edukasi dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil observasi peneliti saat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Ngawen pada mata pelajaran Perakitan Komputer, menemukan beberapa informasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Perakitan Komputer, antara lain: (1) Siswa kurang aktif dalam pelajaran perakitan komputer, (2) Metode pembelajaran untuk mata pelajaran perakitan komputer masih konvensional dan belum melibatkan media yang menggunakan teknologi yang berbasis pembelajaran berpusat

pada siswa. (3) Siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan dalam penyampaian materi untuk mata pelajaran perakitan komputer masih kurang interaktif, menarik, dan menyenangkan. (4) Siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran perakitan komputer (5) Siswa merasa takut pada saat pelajaran praktik merakit PC karena belum memiliki pengalaman sebelumnya. Permasalahan tersebut tentu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai praktikum materi perakitan komputer yaitu, sebanyak 16 dari total 32 siswa belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah disebutkan, peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Yaitu media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Media ini dapat digunakan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas maupun di luar proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah *game* edukasi *Finding Treasure* berbasis 3D yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan perangkat keras dan simulasi merakit PC yang menarik dan menyenangkan. Serta menguji kualitas kelayakan dari *game* edukasi.

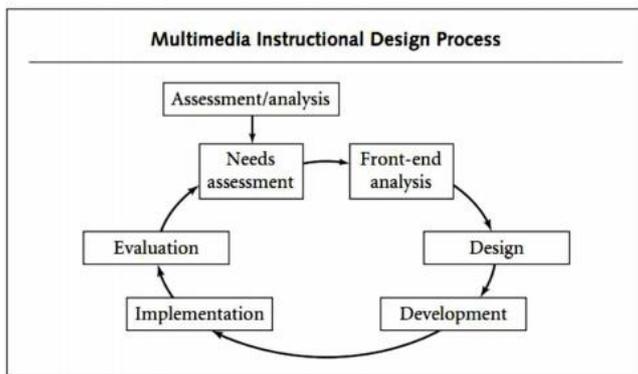
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut sugiyono (2017: 297), Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia Lee dan Owens (2004: 161). Model tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Model Multimedia Lee dan Owens

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2017 di SMK Negeri 1 Ngawen yang beralamat di Jono, Tancep, Ngawen, Gunungkidul, Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Ngawen. Subjek penelitian lainnya adalah 2 ahli media yang terdiri dari 2 dosen program studi Pendidikan Teknik Informatika UNY dan ahli materi yang terdiri dari 1 guru Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Ngawen. Ahli media dan ahli materi tersebut yang menilai kelayakan *game* edukasi *Finding Treasure*.

Prosedur

Prosedur pengembangan *game* edukasi ini menggunakan model multimedia Lee dan Owens yang ditinjau dari segi pengembangan perangkat

lunak terdiri dari 5 tahap yaitu, Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan spesifikasi kebutuhan pengguna yang meliputi analisis kebutuhan, analisis *hardware*, dan analisis *software*. Selanjutnya ke tahap desain yang meliputi perancangan *storyboard* dan perancangan *flowchart*. Setelah itu pada tahap pengembangan dilakukan eksekusi desain yang telah dirancang menjadi sebuah aplikasi menggunakan *tools* yang digunakan. Setelah itu pada tahap pengembangan dilakukan eksekusi desain yang telah dirancang menjadi sebuah aplikasi menggunakan *tools* yang digunakan. Setelah aplikasi dibuat, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu implementasi dilakukannya pengujian. Pengujian dilakukan dalam 2 sisi yaitu media (*dicipline testing*) dan materi. Setelah diuji, maka ke tahap terakhir yaitu evaluasi yang membahas apakah aplikasi dapat dikatakan berhasil sesuai standar yang telah ditetapkan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner. Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017: 142). Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *checklist* dan merupakan jenis kuisisioner tertutup yaitu kuisisioner yang mencakup pertanyaan-

pertanyaan yang cukup terperinci dan lengkap serta sudah menyediakan pilihan jawaban.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket untuk menilai kelayakan aplikasi *game Finding Treasure*. Instrumen angket terdiri dari angket untuk ahli materi, ahli media, dan siswa.

Instrumen atau angket untuk ahli media digunakan untuk menilai dari segi kualitas media. Instrumen ini akan diujikan kepada 2 orang ahli media menggunakan kuisisioner. Terdapat 4 aspek dari *discipline testing* yang akan diujikan, yaitu *balance testing*, *playtesting*, *compliance testing*, dan *usability testing*. Keempat aspek ini berupa *checklist* dengan skala Guttman.

Instrumen atau angket untuk ahli materi merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai aspek materi. Instrumen ini berfungsi untuk menilai materi yang ada dalam aplikasi *game*. Pengujian instrumen materi ini dilakukan oleh 1 orang ahli materi menggunakan kuesioner.

Instrumen atau angket pengguna untuk peserta didik kelas X SMK TKJ Negeri 1 Ngawen menggunakan kuisisioner. Terdapat 3 aspek pengujian dari *testing discipline* yang akan diujikan, yaitu *balance testing*, *playtesting*, dan *usability testing*. Aspek-aspek tersebut berupa *checklist* menggunakan penilaian dengan skala Likert.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif. pengujian terhadap ahli media menggunakan skala Guttman. Nilai yang dihasilkan dari skala Guttman adalah *binary*

skor yang memiliki dua alternatif jawaban ya untuk 1 dan tidak untuk 0. Pengujian kepada ahli materi dan pengguna (peserta didik) menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2008). Konversi data kuantitatif menggunakan skala Guttman dapat dilihat pada Tabel 1, dan konversi data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 2. Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu – ragu (RG)	3
Setuju (ST)	4
Sangat Setuju (SS)	5

(Sumber: Sugiyono, 2017: 94)

Selanjutnya menghitung persentase kelayakan untuk skala Guttman diadaptasi dari Trisanti (2013: 182) menggunakan rumus berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

- K = Kelayakan media
- F = Jumlah jawaban responden
- N = Skor tertinggi
- I = Jumlah item
- R = Jumlah responden

Pembuatan rentang skala Linkert diadaptasi dari Ramadhani (2013: 2) disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rentang Skala Likert

Rentang Skor	Kategori
--------------	----------

$\bar{X}_i + 1.80 S_{Bi} < X$	Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0.6 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1.80 S_{Bi}$	Layak
$\bar{X}_i - 0.6 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0.60 S_{Bi}$	Cukup Layak
$\bar{X}_i - 1.80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0.6 S_{Bi}$	Kurang Layak
$X \leq \bar{X}_i - 1.80 S_{Bi}$	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

- X = Skor total
- \bar{X}_i = $(1/2) \times (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$
- S_{Bi} = $(1/3) \times (1/2) \times (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

Berdasarkan perhitungan tersebut akan didapatkan presentase hasil pengujian. Selanjutnya dideskriptifkan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing indikator dengan cara mengubah data kuantitatif presentase tersebut menjadi data kualitatif yang berpedoman pada acuan konversi nilai menurut Riduwan dan Sunarto (2012: 23), pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Konversi Nilai

Persentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Lemah/ Sangat Tidak Layak
21-40	Lemah/ Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Baik/ Layak
81-100	Sangat baik/Sangat Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model multimedia Lee dan Owens didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini dilakukan pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi *game* edukasi *Finding Treasure*. Tahap analisis ini mencakup analisis kebutuhan, analisis *hardware*, dan analisis *software*. Tahap analisis kebutuhan terdapat 4 analisis kebutuhan yang dianalisa sebelum dilakukan ke tahap selanjutnya. Analisa tersebut

adalah analisis masalah, karakter peserta didik, materi pembelajaran, dan ide *game*.

Analisis *hardware* diperlukan untuk menentukan spesifikasi minimum bagi perangkat keras yang digunakan. *Hardware* yang dibutuhkan dalam pembuatan *game Finding Treasure* adalah *hardware* yang dibutuhkan *hardware* yang dapat menjalankan *engine game* 3D berupa Unity.

Tahap analisis *software* merupakan tahap untuk menganalisis *software-software* yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi *game* edukasi *Finding Treasure*.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap yang digunakan untuk merancang sistem dan *interface game* edukasi *Finding Treasure*. Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan proses pembuatan *game* sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Desain yang dihasilkan ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman menggunakan *tools* Unity. Berikut adalah *screenshot* tampilan *game* edukasi *Finding Treasure* yang telah dibuat.



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama

Gambar 2 merupakan tampilan halaman menu utama *game* edukasi *Finding Treasure*.

Halaman menu utama akan muncul ketika pemain memulai permainan. Terdapat beberapa menu antara lain menu *start*, untuk mulai bermain *game*. Menu petunjuk untuk menampilkan halaman petunjuk dan *rule* permainan. Menu profil untuk menampilkan isi profil pembuat. Menu untuk menampilkan KD, tujuan, dan daftar materi pembelajaran dari materi Perakitan Komputer. Menu *Quit* berfungsi untuk keluar dari permainan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi meliputi tahap uji kualitas *game* dan uji materi. Uji kualitas *game* berdasarkan *discipline testing* yang terdiri dari aspek *balance testing*, *playtesting*, *compliance testing* dan *usability testing*. Pengujian kualitas *game* dan materi menggunakan kuesioner. Hasil kelayakan *game* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kelayakan *Game*

No	Pengujian	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Ahli Media	98%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	80%	Layak
3	Siswa	73,85%	Layak

Uji ahli media yang memuat pengujian tentang *dicipline testing* yang meliputi *balance testing*, *playtesting*, *compliance testing*, *usability testing* memperoleh persentase kelayakan 98% dengan kategori Sangat Layak, pada uji ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori Layak. Setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dapat diuji cobakan ke siswa dengan pengujian *discipline testing* yang meliputi *balance testing*, *playtesting*, dan *usability testing*. Hasil uji ke siswa memperoleh persentase kelayakan 73,85% dengan kategori Layak.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk mengevaluasi hasil implementasi yang telah dilakukan. Tahap evaluasi ini berupa evaluasi terhadap kualitas perangkat lunak, kelebihan dan kekurangan, serta rekomendasi untuk media yang dikembangkan.

Deskripsi *Game*

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah *game* edukasi *Finding Treasure* yang dibuat dengan menggunakan *Software Unity*. Produk akhir *game* edukasi *Finding Treasure* berupa *file* dengan ekstensi *.exe* yang dapat dijalankan secara langsung tanpa harus melakukan instalasi pada komputer dengan Sistem Operasi Windows berbasis desktop. *Game* ini didesain untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen.

Game edukasi *Finding Treasure* memiliki 6 level dengan tantangan yang berbeda pada setiap level. Jika level semakin tinggi, maka tantangan akan semakin sulit. Setiap level mewakili materi yang ada dalam pelajaran Perakitan Komputer. Level 1 berisi materi *Input Device*, level 2 berisi materi *Ouput Device*, level 2 berisi materi *Pheipheral Device*, level 4 berisi materi *Storage Device*, level 5 berisi materi CPU, dan level 6 berisi materi simulasi merakit sebuah PC. Selain itu pada *game Finding Treasure* juga memiliki beberapa menu antara lain menu *start* untuk bermain *game*, menu K3, merakit PC, menu KD, menu petunjuk, menu profil, dan menu keluar. *Game* ini juga dilengkapi *music/sound* sehingga dapat mempengaruhi emosi pemain saat bermain.

Materi yang ada pada *game Finding Treasure* ini meliputi materi Perakitan Komputer

yang mengacu pada silabus Kurikulum 2013 (K13) yang digunakan di SMK Negeri 1 Ngawen.

Game Finding Treasure telah melewati tahap uji ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Pada uji ahli media memperoleh persentase kelayakan 98% dengan kategori Sangat Layak, Uji ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori Layak. Hasil uji ke siswa memperoleh persentase kelayakan 73,85% dengan kategori Layak. Berdasarkan pengujian tersebut *game* edukasi *Finding Treasure* dapat dikatakan Layak untuk menjadi media pembelajaran Perakitan Komputer.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan *game Finding Treasure* sebagai media pembelajaran perakitan komputer berbasis Desktop di SMK Negeri 1 Ngawen dilakukan dengan beberapa tahap yaitu analisis (analisis kebutuhan, analisis *hardware*, dan analisis *software*), desain (desain sistem dan desain *interface*), pengembangan (perancangan desain *interface* dan pembuatan program), implementasi (uji ahli media, uji ahli materi, uji pengguna, dan evaluasi (kualitas perangkat lunak, kelebihan, kekurangan, dan rekomendasi media yang dikembangkan. *Game* edukasi *Finding Treasure* dibuat dengan *software* Unity yang merupakan *software* yang digunakan untuk membuat *game* 3D.

Hasil pengujian kualitas *game* edukasi *Finding Treasure* meliputi pengujian ahli media, ahli materi dan implementasi pada peserta didik adalah sebagai berikut: (1) Penilaian kualitas berdasarkan *testing discipline* yang diujikan pada ahli media dapat dikategorikan sangat layak

dengan persentase kelayakan adalah 98%, (2) Penilaian uji materi pada ahli materi mendapatkan hasil layak dengan persentase kelayakan 80%, dan (3) Hasil implementasi pada peserta didik dapat dikategorikan layak dengan persentase kelayakan sebesar 73,85%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *Finding Treasure* dapat dikatakan layak untuk menjadi media pembelajaran pengenalan perangkat keras komputer dan simulasi merakit PC.

Saran

Saran untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang sebagai berikut: (1) Materi yang ada dalam aplikasi lebih detail sehingga siswa lebih memahami tentang mata pelajaran Perakitan Komputer. (2) *Game* edukasi *Finding Treasure* dibuat dengan menggunakan *database* sehingga dapat dikembangkan *leader board* untuk menyimpan *highscore* dan dapat pula digunakan untuk menyimpan permainan dengan *user* lebih dari satu akun. (3) *Game* dapat dikembangkan dalam bentuk *mobile multiplatform*.

DAFTAR PUSTAKA

- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. 2nd. ed. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.
- Ramadhani, Rosyida. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kesehatan Reproduksi Remaja Dengan Menggunakan Adobe Flash*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatika. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/10280/1/Jurnal.pdf>. pada tanggal 20 April 2016, Jam 7:30 WIB
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial,*

- Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisanti, Diah Sanjaya, & Sanjaya, I Gusti Made. (2013). *Pengembangan Media Permainan Staichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa SMA Sekolah Berstandar Internasional*. Unesa Jurnal of Chemical Education. 2(II). Hlm. 181-187.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). *Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational*. Educational Technology & Society.