

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SMP KELAS VIII TEMA PERUBAHAN MASYARAKAT PADA PENJAJAHAN JEPANG

DEVELOPING DIGITAL COMICS AS SOCIAL STUDIES LEARNING MEDIA FOR GRADE VIII OF JHS FOR THE THEME OF SOCIAL CHANGES DURING THE JAPANESE OCCUPATION

Oleh: Desy Artian Maharani, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,
desyartian@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran IPS pada tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang; 2) mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran IPS pada tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru IPS; 3) mengetahui tanggapan siswa SMP kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model pengembangan Sugiyono. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data berupa angket menggunakan lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, guru IPS serta lembar penilaian untuk siswa. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: menyusun sinopsis, membuat skenario, *sketching*, *scanning*, *digital coloring*, *lettering*, penyatuan gambar; 2) kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran IPS pada tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang diperoleh berdasarkan: a) hasil validasi ahli materi dengan skor 4,16 atau kategori “Baik”, b) validasi ahli media dengan skor 4,33 atau kategori “Sangat Baik”, c) validasi guru IPS dengan skor 4,40 atau kategori “Sangat Baik”; 3) tanggapan siswa SMP kelas VIII berdasarkan pada, a) uji coba terbatas dengan skor 3,88 atau kategori “Baik”; b) uji coba lapangan dengan rata-rata skor 4,36 atau kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPS dengan tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Komik Digital, Media Pembelajaran, IPS*

Abstract

This study aimed to: 1) develop digital comics as Social Studies learning media for the theme of social changes during the Japanese occupation; 2) investigate the appropriateness of the digital comics as Social Studies learning media for the theme of social changes during the Japanese occupation based on the validation by a materials expert, a media expert, and a Social Studies teacher; and (3) investigate the responses of Grade VIII students of the junior high school (JHS).

This was a research and development (R&D) study referring to Sugiyono's development model. The research subjects were 30 students of Grade VIII of SMP Negeri 14Yogyakarta. The data were collected by a questionnaire using a validation sheet for the materials expert, the media expert, and the Social Studies teacher, and an assessment sheet for the students. The data were analyzed by the quantitative descriptive technique.

The results of the study were as follows. 1) The development of the digital comics as learning media was made through several stages, i.e.: synopsis writing, scenario writing, sketching, scanning, digital coloring, lettering, and picture assembling. 2) The appropriateness of the digital comics as Social Studies learning media for the theme of social changes during the Japanese occupation was assessed on the basis of: a) the validation by the materials expert with a score of 4.16, which was good; b) the validation by the media expert with a score of 4.33, which was very good; and c) the validation by the Social Studies teacher with a score of 4.40, which was very good. 3) The responses of Grade VIII students of JHS were indicated by: a) a mean score of 3.88, which was good, in the small-group tryout, and b) a mean score of 4.36, which was very good, in the field tryout. Based on the results, it can be concluded that the digital comics as Social Studies learning media for the theme of social changes during the Japanese occupation are appropriate and can be used as learning media.

Keywords: *Digital Comics, Learning Media, Social Studies*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Bukti semakin berkembangnya teknologi dalam kehidupan diwujudkan dengan terdapat banyak produk elektronik seperti *handphone*, komputer, dan *laptop*. Kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran, sebagai alat bantu mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2007: 3) media adalah salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar dan membantu

siswa dalam menerima materi yang diberikan, dengan begitu penggunaan media belajar memiliki peranan vital dalam pelaksanaan pembelajaran.

Minimnya produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah salah satu bukti kurangnya kreativitas dan produktivitas guru dalam memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan. Tujuan pengembangan media pembelajaran adalah membantu memenuhi kemampuan yang akan dicapai dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Agar bermanfaat secara optimal, upaya pengembangan media belajar perlu dikelola dengan baik mulai perencanaan, koordinasi, integrasi, organisasi, pengelola, dan dana yang diperlukan.

Mata pelajaran IPS di SMP mempunyai materi yang beragam dan terkadang sulit dibawa ke dalam pembelajaran sesuai realita. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan,

serta menarik bagi siswa agar termotivasi untuk belajar. Bentuk usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di SMP maka perlu dibuat atau dikembangkan media pembelajaran yang menarik.

Komik dapat menjadi salah satu produk media belajar yang menarik. Komik sendiri memiliki beberapa kelebihan. Menurut R. Masri Sareb Putra (2011: 148) kelebihan komik yaitu: (1) bacaan anak Indonesia yang terbukti mampu bertahan sejak tahun 1967; (2) komik mampu membangun citra sebagai bacaan ringan, sekaligus hiburan, dan rekreasi bagi anak-anak; (3) komik memiliki ciri khas berbeda dari buku-buku bacaan populer lain, dengan ketebalan rata-rata 64-96 halaman. Komik sebagai mediabelajar memiliki kelebihan lain karena memiliki unsur gambar dan warna di dalamnya, serta belum banyak pengembangan media belajar berupa komik digital. Saat ini komik yang ada pada umumnya adalah berupa buku. Serta belum banyak diciptakan oleh kalangan guru IPS. Komik sebagai media

belajar berupa buku dicetak dan dijilid sebagai pengembangan media pembelajaran yang dapat mengurangi penggunaan kertas yang biasa digunakan dalam mencetak komik buku.

Penelitian ini

mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada mata pelajaran IPS SMP kelas VIII dengan tema perubahan masyarakat pada zaman penjajahan Jepang. Peneliti beranggapan bahwa penggunaan komik digital sebagai media belajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal ini seperti yang dinyatakan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 69) bahwa buku-buku komik dapat digunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca, serta memperluas minat baca. Selain itu, penggunaan komik digital diharapkan mampu memberikan pengalaman mengenai media belajar yang baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 333) penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital materi perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 14 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Tentara Pelajar No. 7 Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 12-14 Januari 2017.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan Sugiyono. Model yang digunakan adalah model penelitian yang diadaptasi dari penelitian pengembangan yang dikemukakan Sugiyono (2011: 334), yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba

Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal. Secara prosedural, tahap-tahap pengembangan yang mengacu pada sepuluh tahap milik Sugiyono disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Dengan demikian, tahap pengembangan multimedia interaktif ini dilaksanakan dalam sembilan tahap yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba penggunaan produk komik digital tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang adalah siswa kelas VIII SMP N 14 Yogyakarta, yang terdiri dari 6 siswa kelas VIII untuk uji coba terbatas, 30 siswa kelas VIII C untuk uji coba lapangan.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket tersebut digunakan untuk

menilai produk komik digital yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru IPS, sedangkan siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk komik digital yang dikembangkan.

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan komik digital dari segi materi yang mencakup lima aspek, meliputi: 1) sah, 2) tingkat kepentingan, 3) kebermanfaatan, 4) *learnability*, 5) menarik minat. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari pendapat ahli.

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen untuk ahli media berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan komik digital dari segi media yang mencakup empat aspek, meliputi: 1) bahasa, 2) ilustrasi, 3) tipografi, 4) *lay out*. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari pendapat ahli.

3) Instrumen Guru IPS

Instrumen untuk guru IPS berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan komik digital dari kesesuaian materi dan kesesuaian media dalam pembelajaran IPS. Instrumen penilaian guru mencakup tiga aspek, meliputi: 1) isi/materi, 2) pembelajaran, 3) teknis. Ketiga aspek penilaian tersebut diadaptasi dari pendapat ahli.

4) Instrumen Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba terbatas dan uji coba lapangan berupa angket yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen siswa tersebut, diperoleh tanggapan siswa atas produk komik digital. Tanggapan dari angket siswa digunakan untuk memperbaiki komik digital. Instrumen untuk siswa meliputi tiga aspek yaitu: 1) isi/materi, 2) pembelajaran, 3) teknis. Ketiga aspek tersebut diadaptasi dari beberapa ahli.

c. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk kelayakan komik digital menggunakan analisis

deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai pada setiap aspek. Data yang diperoleh pada setiap aspek dianalisis lalu hasil analisa penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi komik digital yang dikembangkan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan langkah-langkah seperti berikut:

- 1) Mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala Likert

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K(Kurang)	2
SK(Sangat Kurang)	1

(Eko Putro Widyoko, 2009: 116)

- 2) Mencari skor rata-rata tiap komponen penilaian pada setiap menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata

$\sum X$: jumlah skor

N : jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata total menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$X > 4,2$	SB
$\bar{x}_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	B
$\bar{x}_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times s_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	C
$\bar{x}_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{x}_i + 0,6 - s_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	K
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times s_{bi}$	$X \leq 1,8$	SK

Sumber: (Eko Putro Widyoko, 2009:

116)

Keterangan:

X : Skor empiris

\bar{x}_i : Rerata ideal

$\bar{x}_i = (1/2)$ (skor maksimal+skor minimal)

s_{bi} : Simpangan baku ideal

$s_{bi} = (1/6)$ (skor maksimal-skor minimal)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah komik digitaltemaperubahan masyarakat pada penjajahan Jepang sebagai media pembelajaran IPS SMP kelas VIII. Tahap pengembangan produk mengacu pada tahap yang dikemukakan Sugiyono dan disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian menjadi sembilan tahap.

a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang didapat yakni, sudah memiliki sumber belajar berupa buku, kurikulum yang terbaru yakni Kurikulum 2013, dan sudah memiliki laboratorium komputer, sehingga sekolah sudah memiliki fasilitas memadai. Masalah yang dihadapi adalah media pembelajaran belum memiliki media pembelajaran yang variatif. Hal ini mendorong peneliti dalam megembangkan komik digital untuk membantu dalam proses belajar mengajar, khususnya dengan tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang.

b. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan berbagai informasi adalah mencari bahan untuk perencanaan produk komik digital mengenai studi pustaka teori dan tinjauan untuk standar isi media pembelajaran. Studi pustaka berisi teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, komik, dan IPS.

c. Desain Produk

1. Menentukan program dan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat komik digital.
2. Pembuatan rancangan dan konsep komik digital, yang meliputi pembuatan komik; pengumpulan bahan materi yang akan dikembangkan; pembuatan sinopsis cerita; penentuan tokoh yang akan digambarkan di dalam komik; pembuatan skenario.
3. Rancangan *flowchart* media pembelajaran komik digital dibuat setelah komik selesai digambar.
4. Pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian produk yang dikembangkan. Pembuatan kisi-kisi instrumen, kriteria disesuaikan dengan ahli. Seperti

ahli materi, ahli media, guru IPS dan siswa SMP kelas VIII.

5. Membuat instrumen validasi dan uji coba untuk memperoleh data yang berisikan kriteria kualitas dengan kolom sangat kurang (SK), kurang (K), cukup (C), baik (B), dan sangat baik (SB) dalam menilai kelayakan komik digital.
6. Pengembangan komik digital, meliputi langkah-langkah berikut: Membuat Sinopsis, Menyusun Skenario, *Sketching*, *Scanning*, *Digital Coloring*, Penyatuan gambar.

d. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk menilai kelayakan rancangan produk komik digital yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan selaku ahli media, diperoleh masukan dan saran perbaikan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk komik digital sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

f. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan secara terbatas pada guru mata pelajaran IPS dan uji coba terbatas kepada 6 siswa SMP kelas VIII SMP N 14 Yogyakarta secara random.

g. Revisi Produk

Produk direvisi berdasarkan kekurangan yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan.

h. Uji Coba Pemakaian

Ujicoba pemakaian atau uji coba lapangan dilakukan kepada 30 siswa SMP kelas VIII C SMP N 14 Yogyakarta.

i. Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini merupakan revisi terakhir. Produk dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan dua kali oleh Bapak Supardi, M.Pd. Validasi ahli materi tersebut, komik digital memperoleh Total skor mengalami kenaikan sebanyak 14 skor dari 61 menjadi 75 dan rerata skor mengalami kenaikan 0,78 dari 3,38 menjadi 4,16.

Padapenilaian ahli materi tahap I dan II, terjadi peningkatan skor dari 3,38 menjadi 4,16 dan termasuk dalam kategori Baik dan Layak diujicobakan.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan dua kali oleh Bapak Drs. Agus Sudarsono. Produk komik digital yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik, dengan total skor mengalami kenaikan sebanyak 33 dari 71 menjadi 104, sementara rerata skor mengalami kenaikan sebanyak 1,38 dari 2,95 menjadi 4,33. Berdasarkan validasi ahli media tersebut, produk komik digital yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Validasi guru IPS dilaksanakan satu kali oleh Ibu Fr. Sulnyaningsih, S.Pd. Produk komik digital yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik, dengan jumlah skor 97 dan rata-rata penilaian multimedia interaktif adalah 4,40. Berdasarkan validasi guru IPS tersebut, produk multimedia interaktif yang

dikembangkan layak untuk diujicobakan.

d. Data Hasil Uji Coba Produk

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di SMP N 14 Yogyakarta. Uji coba dilakukan dalam dua kali yaitu, uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

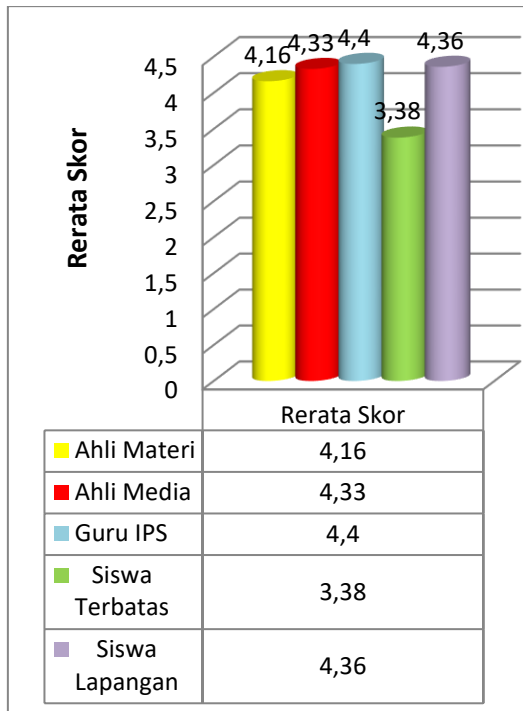
Subjek uji coba terbatas berjumlah 6 siswa kelas VIII SMP N 14 Yogyakarta secara random. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba terbatas adalah 3,38 dengan sangat baik.

Subjek uji coba lapangan berjumlah 30 siswa kelas VIII C SMP N 14 Yogyakarta. Hasil rerata keseluruhan dari uji coba lapangan adalah 4,36 dengan kategori sangat baik.

e. Perbandingan Data Ahli Materi, Media, Guru IPS, dan Siswa

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor 4; validasi ahli media sebesar 3,65; validasi oleh guru IPS 4,35; hasil uji coba perorangan sebesar 4,31; hasil uji coba terbatas

4,38; dan hasil uji coba lapangan utama sebesar 4,41. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi dan Uji Coba Produk

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan komik digital untuk siswa kelas VIII SMP tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang melalui beberapa tahapan, yaitu: Tahap identifikasi potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk.

2. Kelayakan komik digital berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru IPS sebagai berikut:

- a. Kelayakan komik digital tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli materi sebesar 4,16 termasuk kategori baik.
- b. Kelayakan komik digital tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli media sebesar 4,33 termasuk kategori sangat baik.
- c. Kelayakan komik digital tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang berdasarkan validasi oleh guru IPS memperoleh rata-rata skor akhir sebesar 4,40 termasuk kategori sangat baik.

3. Tanggapan siswa SMP Kelas VIII berdasarkan pada:

- a. Uji coba produk terbatas memperoleh rata-rata skor 3,88 termasuk kategori baik.
- b. Uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor 4,36 termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan keterangan di atas, komik digital sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP kelas VIII dengan tema perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan dengan rata-rata skor masing-masing tahap uji coba semuanya memenuhi ketentuan minimal rata-rata >4,2 atau kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan penelitian ini dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Pengembang, komik digital agar dapat digunakan pada semua alat komunikasi termasuk telepon genggam, sehingga mempermudah penggunaan media pembelajaran bagi siswa.
2. Bagi siswa, komik digital agar digunakan secara tuntas agar materi pembelajaran yang ada dapat dipahami secara lebih menyeluruh, serta untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dipelajari, dianjurkan untuk mengerjakan evaluasi yang sudah ada di dalam komik digital.
3. Bagi guru, komik digital sebaiknya dalam penyampaiannya dengan runtut,

agar siswa mudah memahami alur cerita

4. Bagi sekolah, komik digital menjadi salah satu koleksi media pembelajaran sekolah, serta laboratorium komputer agar digunakan sebagai salah satu alternatif belajar siswa khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.
5. Bagi Jurusan, komik digital yang baik, maka perlu adanya pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad.(2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.(2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- R. Masri Sareb Putra. (2011). "Komik Indonesia Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Tetap Berkanjang Di New Era Media". *Jurnal* (Nomor 2 Vol. IV). Halaman 146-154.