

## Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya (Tari) Di Kelas XI SMA Negeri 15 Padang

**Dinda Syahiba**  
Universitas Negeri Padang

**Yuliasma Yuliasma**  
Universitas Negeri Padang

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Indonesia  
Korespondensi penulis: [dsyahiba19@gmail.com](mailto:dsyahiba19@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to describe the influence of Interactive Multimedia learning media on class XI Cultural Arts (Dance) subjects at SMA N 15 Padang. This type of research is experimental research. The population in this study amounted to 250 students divided into 10 classes with a sample of 54 students divided into 2 classes. The instrument used is an objective test. Data is collected through observation, tests and documentation. The data processing steps are scoring, data processing and t-test. The results showed that the use of Interactive Multimedia learning media had a good influence on student learning outcomes compared to the use of conventional learning media in the form of printed books and blackboards. Judging from the results of the analysis of students' pretest and posttest scores in the experimental class and control class, the analysis was carried out with a statistical test in the form of an independent sample t test as a hypothesis test. The highest score in the experimental class was 100 and in the control class 87.5, while the lowest score in the experimental class was 58.3 and the control class was 25. So it is known that there is a significant difference between the scores of experimental class students and the control class. In this case, the scores of experimental class students who use Interactive Multimedia learning media are higher than the scores of control class students who use conventional learning media in the form of printed books and whiteboards*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Learning Outcomes, Arts and Culture (Dance)*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) kelas XI di SMA N 15 Padang. Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 250 siswa yang terbagi dalam 10 kelas dengan sampel 54 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Langkah-langkah pengolahan data adalah pemberian skor, pengolahan data dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Multimedia Interaktif memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan papan tulis. Dilihat dari hasil analisis nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, analisis dilakukan dengan uji statistik berupa uji t (independent sample t test) sebagai uji hipotesis. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 100 dan pada kelas kontrol 87,5, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen berada pada angka 58,3 dan kelas kontrol 25. Sehingga diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini nilai siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif lebih tinggi dibandingkan nilai siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan papan tulis

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Seni Budaya (Tari)

## **LATAR BELAKANG**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap diri, untuk menjadi tahu, dan berilmu sepanjang hidupnya. Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah komunikasi, bertukar pikiran, agar menghasilkan ide-ide dan kreatifitas antara pendidik dan peserta didik. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan ketidaksiapan siswa untuk belajar serta kurangnya minat dalam belajar.

Keterbatasan siswa dalam mengekspresikan keterampilan-keterampilan, dan kreatifitas secara komunikatif, serta kurang fokusnya siswa saat proses pembelajaran, karena kurangnya peran guru dapat menciptakan strategi dengan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga tidak membangkitkan kegairahan, semangat, antusias, dan menumbuhkan daya pikir siswa secara kreatif dalam belajar.

Jika dalam suatu pembelajaran tidak terjadinya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik, maka peserta didik tidak akan dapat meningkatkan pemahamannya dalam belajar. Sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik dan tidak mencapai tujuannya. Itulah yang saat sekarang ini terjadi pada siswa di SMA N 15 Padang, yang mana dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan komunikasi, tanya jawab, dan kegiatan berkelompok tanpa dibimbing guru yang sering terjadi pada setiap kegiatan pembelajaran sehingga kurang bervariasi. Maka dari itu peneliti ingin membuat pembaruan, dan penting untuk dibenahi pada proses pembelajaran di SMA N 15 Padang.

Peneliti sangat tertarik untuk meneliti dan mengembangkan pembelajaran dengan media pembelajaran di SMA N 15 Padang. Karena siswa kelas XI SMA N 15 Padang sudah terdapat kurikulum merdeka, guru menggunakan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase (F), materi/konten pembelajaran “ Makna, simbol level dan pola lantai gerak tari tunggal”. Sebagaimana yang peneliti ketahui bahwasanya pembelajaran Seni Budaya di SMA N 15 Padang masih belum mencapai target yang diinginkan karena pembelajaran yang dilaksanakan masih seperti pembelajaran konvensional, model pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana materi pembelajaran diuraikan oleh seorang guru dengan hanya memanfaatkan media pembelajaran yang standar seperti papan tulis kemudian siswa mencatat pelajaran selain itu guru menggunakan buku cetak, siswa diminta untuk membahas dan mengumpulkan pelajaran itu yang berlaku setiap pembelajaran seni tari.

Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini mengubah pengelolaan pembelajaran dikelas yang dirasa dapat membantu guru mengajar dan peserta didik untuk belajar telah

memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa. Dilihat dari sarana dan prasarana yang ada di SMA Negeri 15 Padang ini, bahwasanya sekolah ini mempunyai alat media elektronik yang cukup memadai untuk digunakan oleh guru, diantaranya terdiri dari laptop, In Focus dan komputer. Dengan kemajuan teknologi saat sekarang ini sangat menghendaki pembaharuan dalam pembelajaran agar tidak terjadinya tingkat kebosanan dalam belajar. Pembaruan dapat dilakukan dalam pembelajaran dengan memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi semangat belajar peserta didik.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 7) bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Pada umumnya peserta didik menggunakan media tertulis dalam belajar seperti buku. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu yang berupa buku teks, film transparansi, kaset video, dan multimedia.

Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti untuk meneliti dan mengembangkan pembelajaran di SMA N 15 Padang yaitu Multimedia Interaktif. Adapun Nandi (2007), pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan Multimedia Interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan melengkapi serta mendukung unsur-unsur yaitu tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Disisi lain Kustandi (2013) menyatakan bahwa multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi. Media yang tepat kan membantu peserta didik dalam pembelajarannya. Dengan adanya multimedia interaktif, media yang membelajarkan siswa belajar sendiri dan mengerti materi yang ada pada media interaktif tersebut tanpa adanya penjelasan dari guru. Dengan kata lain, siswa hanya berinteraksi dengan media, memahami serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh media tanpa adanya seorang guru (Eliza, Suriyadi, & Yanto, 2019).

Untuk memajukan pembelajaran peserta didik, disini peneliti sangat tertarik untuk meneliti dan mengembangkan pembelajaran dengan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif di SMA N 15 Padang, sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase (F) kurikulum merdeka, materi/konten pembelajaran “makna, simbol level dan pola rantai gerak tari tunggal”. Dengan Tujuan Pembelajaran (TP), (1.1 peserta didik mampu membandingkan

makna dan simbol melalui ragam gerak tari tunggal, 1.2 peserta didik mampu membandingkan makna dan simbol melalui tata rias dan busana tari tunggal, 1.3 peserta didik mampu membandingkan level dan pola lantai gerak tari tunggal). Untuk meningkatkan pembelajaran Seni Budaya di SMA N 15 Padang karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan dengan media pembelajaran yang interaktif di sekolah tersebut.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran merupakan suatu proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan (Karwono & Mularsih, 2018: 20).

### **2. Pembelajaran Seni Tari**

Menurut Yuliasma (2015) pembelajaran tari adalah kegiatan motorik maka pembelajaran tari di sekolah harus mendukung perkembangan motorik siswa terutama dalam hal perolehan keterampilan psikomotorik dan kreativitas. Menurut Astuti (2016:1), tari ialah gerak, karena gerak merupakan media pokok dalam tari yang berfungsi untuk mengkonsumsi sesuatu pada penikmatnya.

### **3. Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik: (a) membantu murid dengan mudah belajar mengenai sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, konsep, nilai atau sesuatu hasil belajar yang diharapkan. (b) keterampilan akan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau diri sendiri (Dunne, 1996:12)

### **4. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Putra, 2016). Gagne dalam Yusufhadi Miarso (2004), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis barang dalam lingkungan siswa yang membuat siswa terangsang untuk belajar.

### **5. Multimedia Interaktif**

Ariesto Hadi Sutopo (2003: 7) menyatakan bahwa multimedia interaktif (interactive multimedia) atau non linear multimedia adalah multimedia yang dapat menangani interaktif user, dimana user dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan

mendapat jawaban yang akan mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya.

Sementara Daryanto (2010: 52) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

## **6. Hasil Belajar**

Sudjana (2010: 13) mengemukakan bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Hasil belajar menurut (Sudjana, 2010: 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

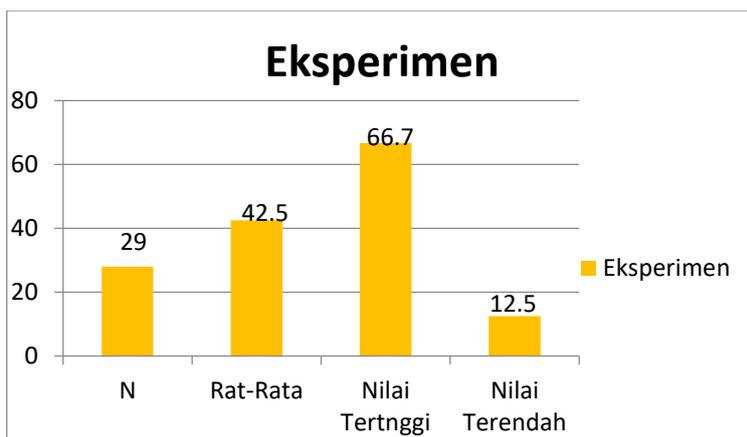
## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Treatment dalam penelitian eksperimen pembelajaran adalah penerapan media pembelajaran (Cholid Narbuko & Abu Acmadi, 2012). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 250 siswa yang terbagi dalam 10 kelas dengan sampel 54 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 117). Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2011:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Langkah-langkah pengolahan data adalah pemberian skor, pengolahan data dan uji t.

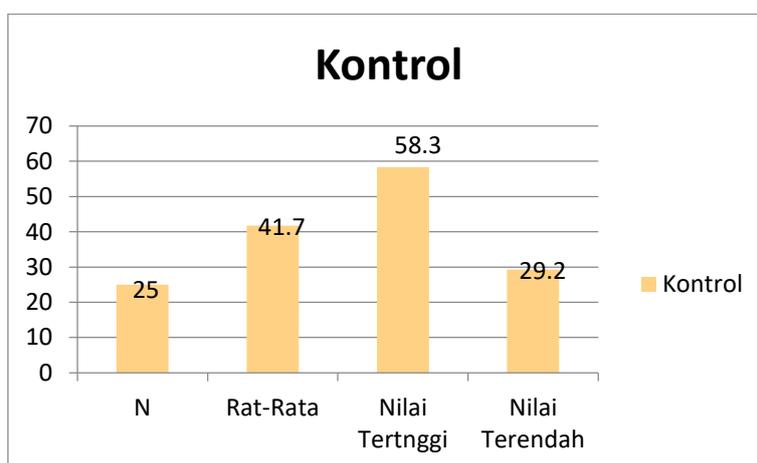
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Kemampuan Awal Siswa(*Pretest*)**

Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa responden 29 nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 66,7 nilai terendah pada kelas eksperimen berada pada angka 12,5 dengan rata-rata 42,5.



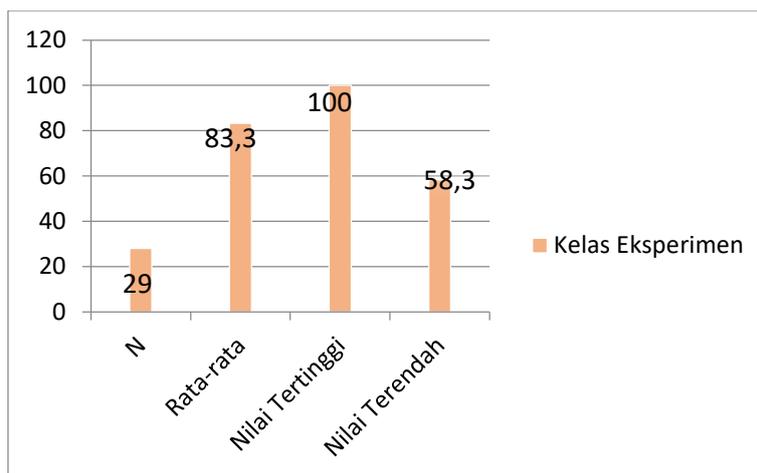
Kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa responden 25 nilai tertinggi pada kelas kontrol 58,3. Sedangkan nilai terendah pada kelas kontrol berada pada angka 29,2 dengan rata-rata 41,7.



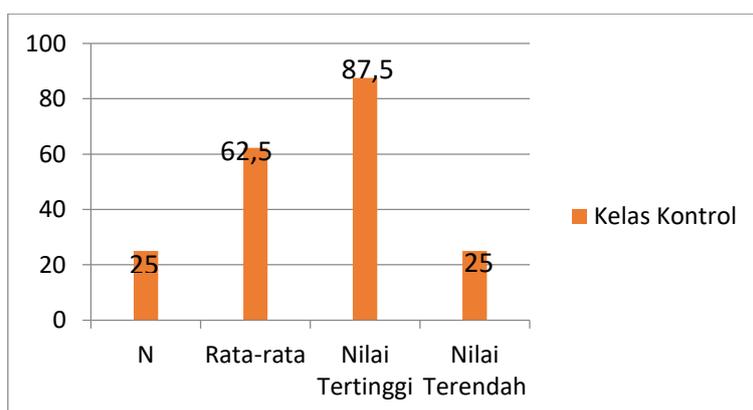
Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 66,7 dan pada kelas kontrol 58,3. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen berada pada angka 12,5 dan kelas kontrol berada pada angka 29,2.

## 2. Kemampuan Akhir Siswa (*Posttest*)

Kemampuan akhir siswa (*posttest*) bahwa responden 29 nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 100. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen berada pada angka 58,3 dengan rata-rata 83,3.



Kemampuan akhir siswa (posttest) pada kelas kontrol bahwa responden 25 nilai tertinggi 87,5. Sedangkan nilai terendah pada kelas kontrol berada pada angka 25 dengan rata-rata 62,5.



Dari grafik di atas, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 100 dan pada kelas kontrol 87,5. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen berada pada angka 58,3 dan kelas kontrol berada pada angka 25. Selain itu, diketahui juga bahwa nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang cukup signifikan, hal ini mengindikasikan bahwa salah satu perlakuan yang diberikan tergolong lebih baik pengaruhnya dibanding yang lain. Namun untuk membuktikan hal tersebut perlu dilakukan uji t (uji perbedaan).

### 3. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 15 Padang, terhadap siswa kelas XI F.2 dan XI F.3 pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa yang berbeda antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan, dimana

perbedaan nilai siswa kelas eksperimen yang menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif lebih tinggi dibanding siswa kelas kontrol yang menerima pembelajaran dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis dan buku cetak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif, hasil belajarnya meningkat dikarenakan siswa termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran. Pada kelas eksperimen, siswa akan diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif. Sedangkan pada kelas kontrol tidak akan menggunakan Multimedia Interaktif, kelas kontrol hanya akan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan papan tulis saja dalam pembelajarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya Multimedia interaktif memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa, karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hal ini sejalan dengan pendapat Lilis Diah Kusumawati (2021) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam memotivasi siswa dalam belajar. Keunggulan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini antara lain: memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik agar siswa lebih mudah belajar, melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba setelah mempelajari materi, memotivasi siswa dengan berbagai bentuk penghargaan berupa kalimat pujian disertai gambar dan animasi yang menarik. Serta menurut Stephanus Turibius Rahmat (2021) bahwa multimedia pembelajaran bermanfaat sebagai alat bantu yang mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan bantuan multimedia pembelajaran memberikan nuansa baru dalam pembelajaran supaya menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan disertai dengan contoh-contoh yang kontekstual.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Multimedia Interaktif memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan

papan tulis. Kesimpulan tersebut didasari oleh hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, analisis dilakukan dengan uji statistik berupa uji t (*independent sample t test*) sebagai uji hipotesis yang telah diajukan pada awal penelitian yang berbunyi “Terdapat pengaruh yang lebih baik Multimedia Interaktif dibandingkan dengan penggunaan media konvensional berupa buku cetak dan papan tulis terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 15 Padang pada Mata Pelajaran Seni Budaya(tari).Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai tertinggi ada kelas eksperimen sebesar 100 dan pada kelas kontrol 87,5, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen berada pada angka 58,3 dan kelas kontrol 25.sehingga diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini nilai siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif lebih tinggi dibandingkan nilai siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak dan papan tulis

## **2. Saran**

Sebaiknya media pembelajaran ini atau semacamnya diterapkan di setiap materi mata pelajaran Seni Budaya. Sekolah harus mampu mendorong guru-guru untuk menggunakan media- media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sekolah disarankan untuk membuat pelatihan ataupun workshop mengenai penggunaan media pembelajaran Multimedia interaktif untuk guru-guru, sehingga saat guru menggunakan media ini dalam pembelajaran tidak ada kendala. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk melakukan penelitian tentang Multimedia Interaktif dengan metode dan pokok bahasan yang berbeda. Untuk ke depannya peneliti berharap adanya pengembangan model pembelajaran yang berbasis pemanfaatan Multimedia Interaktif.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Achmadi, Abu & Narbuko, Cholid. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Astuti, F., Redjeki, T., & Nurhayati, N. D. (2016). Identifikasi miskonsepsi dan penyebabnya pada siswa kelas XI MIA SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016 pada materi pokok stoikiometri. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(2), 10-17.
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Dunne, Richard. (1996). *Pembelajaran Efektif (Terjemahan)*. Jakarta: Grasindo.

- Eliza, F., Suriyadi, S., & Yanto, D. T. P. (2019). Peningkatan kompetensi psikomotor siswa melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 57-66.
- Karwono., & Heni Mularsih. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan. Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Nandi. (2007). *Dalam Buku Pengayaan Geologi Lingkungan. FPIPS-UPI*. Bandung. Polak, Mayor.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Rahmat, S. T., De Gomes, F., Bora, I. F. R., & Tari, E. R. (2021, November). Analysis on Difficulties of Early Childhood Teachers in Assessing Early Childhood Development. In *ICHELAC 2021: First International Conference on Humanities, Education, Language and Culture, ICHLAC 2021, 30-31 August 2021, Flores, Indonesia* (p. 72). European Alliance for Innovation.
- Shinta, E. F., Yuliasma, Y., & Susmiarti, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think, Pair, Share (TPS) dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas VII 3 di SMP Negeri 31 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 4(2), 41-46.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.