

## **PERANAN MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR 2 DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI di SDS GLOBAL NUSANTARA SCHOOL**

Rani Mahareka, Harlinda Syofyan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No.9, RT.6/RW.2, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat,

Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510

[ranimahareka094@gmail.com](mailto:ranimahareka094@gmail.com)<sup>1</sup>, [soflynda@esaunggul.ac.id](mailto:soflynda@esaunggul.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstract**

*The background of this service is the existence of the Teaching Campus Batch 2 program activities, this activity is a form of the implementation of Independent Learning Independent Campus in the form of teaching assistance for elementary schools in various villages / cities. The continuity of this program is because online learning has not been fully run effectively. It can be seen from the lack of students who get the opportunity to hone skills in any field such as learning, leadership, and interpersonal in each student. At the school level, online learning still experiences several obstacles with various kinds of problems that exist and this affects the effectiveness during the learning process, one of which is at SDS Global Nusantara School. The method used in this service is in the form of direct deployment in placement schools, assisting in the field of technology adaptation, and school administration assistance carried out by student teams. The end result of this activity is the establishment of good communication and cooperation between several cross-departments, as well as increasing the active role and real contribution in higher education.*

**Keywords:** *teaching campus, COVID-19, technology adaptation, school administration.*

### **Abstrak**

*Hal yang melatarbelakangi pengabdian ini yaitu adanya kegiatan program Kampus Mengajar Angkatan 2 adanya kegiatan ini merupakan bentuk dari pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang berupa asistensi mengajar untuk di Sekolah Dasar di berbagai desa/kota. Adanya keberlangsungan program ini karena pembelajaran daring belum sepenuhnya berjalan secara efektif. Dapat dilihat dari kurangnya siswa yang mendapat kesempatan mengasah kemampuan dalam bidang apapun seperti pembelajaran, kepemimpinan, maupun interpersonal pada tiap peserta didik. Pada tingkat sekolah, pembelajaran secara daring masih mengalami beberapa kendala dengan berbagai macam permasalahan yang ada dan hal tersebut mempengaruhi efektivitas saat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya di SDS Global Nusantara School. Metode yang digunakan pada pengabdian ini yaitu berupa penjurusan langsung di sekolah penempatan, membantu dalam bidang adaptasi teknologi, serta perbantuan administrasi sekolah yang dilakukan oleh tim mahasiswa. Hasil akhir dari kegiatan ini terjalinnnya komunikasi yang baik dan kerja sama antar beberapa lintas jurusan, serta meningkatkan peranan aktif serta kontribusi yang nyata di perguruan tinggi.*

**Kata kunci :** *Kampus Mengajar, COVID-19, Adaptasi Teknologi, Administrasi Sekolah*

### **Pendahuluan**

Pada awal Maret 2020, WHO menetapkan Covid-19 sebagai pandemi yang telah melanda berbagai negara bahkan lebih dari 200 negara di seluruh dunia (Sohrabi, 2020). Untuk pembentukan langkah awal pemerintah Indonesia untuk mengantisipasi tingkat penyebaran Covid-19 telah melakukan berbagai macam upaya diantaranya yaitu dilakukannya kegiatan kampanye *stay at home*, *social and physical distancing*, serta pembatasan sosial berskala besar. Peralihan pembelajaran pastinya memberikan dampak besar untuk seluruh warga sekolah, keadaan terjadi secara mendadak serta tidak ada persiapan. Pembelajaran daring adalah upaya yang dapat dilakukan pada saat ini, di mana hal tersebut tentunya menggunakan media

elektronik dan internet. Menurut pendapat (Imania, 2019) istilah pembelajaran daring yaitu pembelajaran secara konvensional dan dikemas menggunakan jaringan internet kemudian disajikan dalam tampilan digital. Sedangkan Covid-19 atau *Corona Virus* adalah sebuah virus yang dapat dikatakan sangat berbahaya bagi tubuh, alasannya karena virus ini dapat menyerang system pernapasan, infeksi paru-paru serta dapat menyebabkan kematian (Syofyan H. , 2021)

Untuk guru Sekolah Dasar yang terbiasa mengajar secara luring atau tatap muka, pastinya merasakan ketidaksiapan dengan adanya perubahan kebijakan yang berlaku ini. Sebuah perubahan yang terjadi mendadak ini yaitu adanya akibat yang dirasakan karena pandemi sehingga semuanya

diwajibkan untuk melek teknologi. Siswa biasanya belajar secara langsung di sekolah serta mendapatkan arahan secara langsung oleh guru, dipaksa untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh atau di rumah. Guru-guru telah menemukan cara yang efektif yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar secara *online* atau daring. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dikarenakan adanya pandemi yang menyerang, sistem belajar dan mengajar diberlakukan sedikit berbeda dimana para siswa dapat melakukan kegiatan belajar dan mengajar dari rumah masing-masing (Yuliana, 2020).

Kampus Merdeka adalah program dari Kemendikbudristek yang mempunyai banyak manfaat dan program ini menawarkan banyak sekali kesempatan khususnya untuk mahasiswa dan mahasiswi di Indonesia sangat bermanfaat dalam mengasah kemampuan sesuai minat maupun bakat dengan cara turun langsung ke lapangan. Setelah mengikuti beberapa rangkaian program yang telah disediakan ini, mahasiswa diharap mampu mengembangkan potensi yang telah dimiliki sesuai dengan kemampuan dan bakatnya secara lebih fleksibel. Diantara beberapa program yang disediakan, kampus mengajar adalah program yang dapat mengembangkan *skill* dalam bidang mengajar. Program ini mendalami suatu kegiatan mengajar di sekolah penempatan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan telah memaparkan bahwa tujuan dari Kampus Mengajar yaitu wadah untuk mahasiswa dalam peningkatan proses pembelajaran seperti dalam hal baca, hitung maupun beradaptasi dengan teknologi. Selain itu, membantu pengajaran masa pandemi ini terlebih yang berada di daerah 3T. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP), telah mendukung penuh program ini, program ini pun dinilai memberikan banyak peluang baik untuk melatih dan mengembangkan kemampuan mengajar pada mahasiswa. Disebutkan pada serangkaian program ini, peran mahasiswa yaitu menjadi gerbang utama pendobrak dalam pembelajaran seperti literasi, numerasi maupun bidang adaptasi teknologi. (Kementerian, 2021).

Mahasiswa merupakan salah satu harapan dari sekolah yang mampu berperan dan dapat dikatakan sebagai *agent of change*, Mahasiswa dapat dikatakan sebagai agen pemberdayaan perubahan dengan fungsi mahasiswa selanjutnya yaitu *social control*, kontrol budaya, kontrol masyarakat, dan kontrol individu. Tim mahasiswa di sini bukan sebagai pengamat saja tetapi juga dituntut sebagai penggerak di lingkungan sekolah (Cahyono, 2019).

Sekolah sasaran penempatan Kampus Mengajar Angkatan 2 yaitu SDS Global Nusantara School yang beralamat di Jalan Taman Meruya Ilir,

Blok L, RT.4/RW.2, Meruya Utara, Kembangan, Jakarta Barat.

Meskipun sekolah tersebut sudah memiliki akreditasi A, namun sekolah tersebut masih memiliki kendala dalam mencari referensi yang lebih untuk dijadikan bahan ajar dan juga dalam perpustakaannya. Di sekolah ini masih menggunakan bahan ajar yang monoton seperti dengan metode ceramah dan diskusi saja. Sekolah tersebut juga memiliki 2 kurikulum, yaitu kurikulum *Cambridge* dan kurikulum 2013. Dikarenakan pandemi berlangsung, sekolah tersebut takut mengambil resiko dan memilih siswa-siswanya untuk belajar di rumah.

Pembaharuan atau inovasi ini tentunya diperlukan dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pembaruan ini tentunya diterapkan pada setiap komponen sistem pendidikan. Sebagai pengajar, kita harus mampu menerapkan inovasi baru serta mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif (Syofyan H. , 2018).

### Metode Pelaksanaan

Program ini dilaksanakan oleh Tim Mahasiswa dan juga Dosen Pembimbing Lapangan di SDS Global Nusantara School ini memiliki tujuan yaitu dapat mengasah keterampilan berpikir serta mampu membangun kerjasama bersama teman antar lintas jurusan yang dihadapi. Yang tidak terlupakan pastinya menambah pengetahuan serta wawasan yang luas, pengembangan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa, dan dapat menumbuhkan motivasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam pembangunan. Program ini sangat bagus untuk diikuti terlebih yang mengambil jurusan pendidikan karena berkaitan dengan praktik untuk meningkatkan peran penting maupun kontribusi yang nyata di perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional. Kegiatan ini berlangsung secara bertahap. Berikut adalah beberapa tahapannya.

Tabel 1. Tahapan Metode Kegiatan Pengabdian

No.	Tahap Pengabdian	Kegiatan Pengabdian
1.	Tahap 1 (Persiapan)	1. Pembekalan, (kepada mahasiswa dan DPL) memberikan pengarahan serta pengetahuan yang perlu dilakukan untuk asistensi mengajar. 2. Penerjunan, mengunjungi Sudin Pendidikan Jakarta Barat dan Sekolah penempatan 3. Observasi,

- 
2. Tahap 2 (Pelaksanaan)
- mengamati kondisi lingkungan sekolah, memperoleh data saat pembelajaran.
4. Perencanaan program, menyusun rancangan program yang akan dijalankan.
1. Mengajar, membantu guru mengajar dikelas; menyiapkan bahan ajar.
2. Adaptasi teknologi, membantu membuat materi pembelajaran yang berbasis teknologi; membuat *game* edukasi digital seperti *wordwall*, *kahoot*, dan *soal daily test google form*; pembuatan PPT (Power Point) untuk menunjang pembelajaran; membantu guru dalam mengaplikasikan perpustakaan berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *SLIMS* yang dapat diakses dan *Ms. Excel* untuk pendataan judul buku
3. Administrasi Sekolah, membuat program acara seperti Maulid Nabi, Sumpah Pemuda, Bulan Bahasa yang di mana acara tersebut merupakan perdana; pembuatan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran)
3. Tahap 3 (Analisis Hasil)
1. Penyusunan laporan (laporan awal, laporan harian, laporan mingguan, dan laporan akhir)
2. Revisi perbaikan jika ada kesalahan.
3. Pengumpulan laporan dikumpulkan sesuai tenggang waktu yang telah ditentukan.

## Hasil dan Pembahasan

Tahapan persiapan pengabdian

### 1. Pembekalan

Pembekalan bertujuan untuk memberikan pengarahan dan pengetahuan seperti apa saja yang nantinya diperlukan untuk asistensi mengajar di sekolah penempatan. Terdapat beberapa materi yang disampaikan saat pembekalan, seperti peran mahasiswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi, strategi belajar yang dilkakukan saat luring dan daring, konsep literasi numerasi, penilaian teman sejawat dan penilaian yang dilakukan oleh DPL Kampus Mengajar Angkatan 2 dalam portal link MBKM masing-masing.

### 2. Penerjunan

Diperlukan koordinasi dengan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Barat dan sekolah penempatan. Kegiatan ini akan dihadiri oleh tim mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan yang bermaksud untuk menjalin komunikasi awal. Di sini tugas mahasiswa adalah untuk lapor diri dan penyerahan surat tugas kelolosan program serta surat rekomendasi dari Dekan Universitas masing-masing ke Suku Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota Jakarta Barat. Kemudian, Suku Dinas Pendidikan membuat surat tugas untuk mahasiswa ke sekolah sasaran. Setelah itu tim mahasiswa dan DPL diwajibkan berfoto bersama dalam setiap momen atau kegiatan, karena masing-masing diharuskan untuk membuat laporan dengan cara melampirkan foto kegiatan di website portal MBKM untuk bukti hadir ketika lapor diri ke Suku Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota Jakarta Barat. Setelah itu barulah tim mahasiswa berkoordinasi ke Sekolah penempatan. Mahasiswa melakukan observasi dan memberikan surat lapor diri ke kepala sekolah seperti menyerahkan surat tugas dari Suku Pendidikan Kabupaten/Kota Jakarta Barat.



Gambar 1. Mengunjungi SUDIN



Gambar 2. Mengunjungi Sekolah

### 3. Observasi

- a. Observasi awal dilakukan tim mahasiswa yaitu mengamati kondisi sekitar mulai dari ruang kelas, laboratorium, halaman, lapangan, aula, dan ruangan lainnya di SDS Global Nusantara School. Tujuan dari observasi yaitu memperoleh data kondisi sekolah dan kegiatan pengajaran.
- b. Data observasi awal didapatkan berdasarkan pengamatan secara langsung ketika mengunjungi sekolah tersebut dan dari hasil wawancara tim mahasiswa kepada kepala sekolah maupun guru yang bersangkutan.
- c. Hasil observasi yang didapat terbagi dalam beberapa aspek seperti aspek pembelajaran, adaptasi teknologi, dan perbantuan administrasi.



Gambar 3. Observasi lingkungan sekolah



Gambar 4. Observasi tempat bermain



Gambar 5. Observasi lab

### 4. Perencanaan Program

Pada kegiatan ini tim mahasiswa merancang program kerja berdasar data observasi, serta tidak lupa juga mengonsultasikan rancangan kegiatan pada Guru Pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Setelah hal tersebut dilakukan barulah tim mahasiswa meminta persetujuan kepada Kepala Sekolah.

#### a. Mengajar

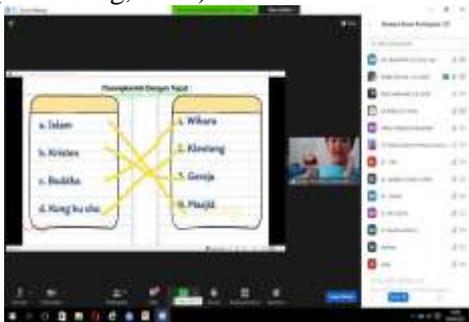
Pada program mengajar Kampus Mengajar 2 masih dilakukan secara daring yang berlangsung di rumah masing-masing. Tim mahasiswa mendapatkan tugas untuk mengemban satu mata pelajaran dengan didampingi oleh guru pamong dan masing-masing mendapatkan *jobdesk* satu sampai dua kelas.

Menurut Syofyan (2020) Pembelajaran daring adalah suatu jenis pembelajaran yang di mana menggunakan perangkat atau media elektronik sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kondisi ini yaitu desain yang menarik. Hal ini dilakukan supaya menarik perhatian dan proses belajar menjadi menyenangkan supaya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.

Istilah belajar ini yaitu melakukan kegiatan yang bersifat memperoleh pengalaman dengan tujuan yang diharapkan. Melalui pengalaman belajar, diharapkan siswa termotivasi untuk mencoba sesuatu serta dapat mengembangkan kemampuan setiap siswa secara individu (Harlinda Syofyan, 2019).

Saat pembelajaran yang berlangsung, pihak sekolah menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* untuk keberlangsungan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan selama 40 menit per mata pelajaran yang berlangsung. Tim mahasiswa menyediakan beberapa media pembelajaran seperti video pembelajaran, PPT, dan beberapa *quiz game online* untuk pengambilan nilai agar siswa tidak bosan dan pembelajaran tidak monoton. Pemanfaatan media pembelajaran seperti adanya video dapat memberikan tanggapan yang baik kepada peserta didik, merangsang rasa keingintahuan untuk belajar dan dapat

meningkatkan pemahaman. Seorang pendidik yang mempunyai inovatif maka akan dipastikan bahwa kualitas pendidikan menjadi maju dengan sangat pesat (Manurung, 2017).



Gambar 6. Belajar dengan games



Gambar 7. Belajar dengan PPT

#### b. Adaptasi Teknologi

Dalam membantu adaptasi teknologi, tim mahasiswa Kampus Mengajar 2 membantu guru menyediakan materi pembelajaran berbasis teknologi, membuat game edukasi digital seperti wordwall, kahoot, dan soal daily test google form, pembuatan PPT (*Power Point*) untuk menunjang pembelajaran, membantu guru dalam mengaplikasikan perpustakaan berbasis digital dengan menggunakan aplikasi SLIMS yang dapat diakses dan Ms. Excel untuk pendataan judul buku

Adanya penggunaan teknologi dapat menciptakan dampak baik seperti menjadi efektif, efisien, serta bersifat tidak mengikat. Menurut (Astini, 2020) bahwa pemanfaatan teknologi sangat membantu terlebih saat kegiatan pembelajaran di masa pandemi.

Adapun manfaat penggunaan video pembelajaran yang biasa peneliti tayangkan yaitu bersumber dari youtube guna menarik siswa saat sedang penjelasan materi. Video pembelajaran yang di kondisikan saat ini sangat berguna bagi guru karena pembelajaran yang diajarkan tersampaikan secara maksimal. Adapun faktor pendukung menurut (Susmiati, 2020), yaitu menjadikan pembelajaran menjadi praktis, informatif, interaktif, dan ekonomis.

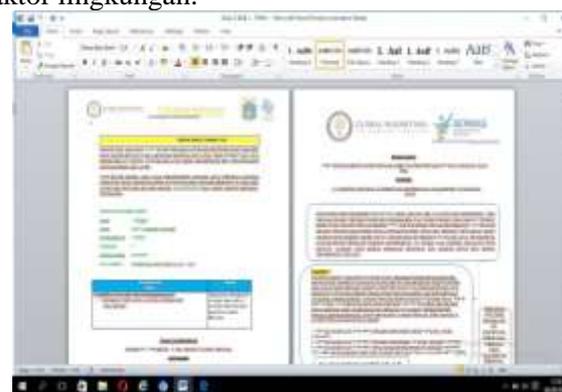


Gambar 8. Pengaplikasian perpustakaan SLIMS

#### c. Administrasi Sekolah

Pada kegiatan ini hal yang dilakukan yaitu membuat program acara seperti Maulid Nabi, Sumpah Pemuda, dan Bulan Bahasa yang di mana acara tersebut merupakan perdana. Selain itu tim mahasiswa juga membantu dalam pembuatan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Keberhasilan dan kesuksesan serta pembelajaran yang efektif didasari oleh adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik. Tim mahasiswa dalam membantu pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di SDS Global Nusantara School, mendapatkan peran untuk membuat beberapa RPP diantaranya yaitu: Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, dan PPKN. Tim mahasiswa membantu pembuatan RPP dari kelas 1 SD sampai dengan kelas 3 SMP.

Menurut (Ririn Mustaqimatul Luthfiah, 2020) Berhasil atau tidaknya suatu tujuan pendidikan tergantung dari guru yang menyajikan rancangan pembelajarannya. Guru dituntut supaya menjadi kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran sangat dipengaruhi beberapa faktor seperti, siswa, guru, kurikulum sarana prasarana dan faktor lingkungan.



Gambar 9. Pembuatan RPP

#### Kesimpulan

Suatu perubahan terjadi mendadak karena adanya Covid-19 yang menjadikan untuk meleak teknologi. Covid-19 telah menguasai berbagai negara salah satunya Indonesia. Hal ini mengubah cara manusia dalam beraktivitas khususnya dalam

bidang pendidikan. Keberlangsungan pembelajaran dilakukan daring dan menyebabkan ketidakefektifan.

Hadirnya Program Kampus Mengajar Angkatan 2 berupa asistensi mengajar di seluruh Indonesia. Terciptanya program ini memiliki tujuan utama yakni memberdayakan mahasiswa membantu proses pembelajaran serta guna meningkatkan kompetensi agar lebih siap seiring dengan perkembangan zaman.

Kegiatan Kampus Mengajar 2 sangat disambut baik oleh pihak sekolah serta guru-guru SDS Global Nusantara School. Banyak sekali pengalaman serta manfaat yang didapat dari program ini. Beberapa program kerja yang tim mahasiswa ajukan juga sangat bermanfaat dan terdapat pula program-program yang berjalan untuk pertama kalinya di sini. Guru dan peserta didik sangat menyambut baik dan menjalani acara yang tim mahasiswa buat secara senang. Pada akhirnya, kegiatan pengabdian ini berjalan secara lancar serta memberikan dampak baik dalam bidang pendidikan khususnya untuk seluruh warga sekolah di *SDS Global Nusantara School*.

### **Ucapan Terima Kasih**

Pertama-tama penulis menyampaikan terimakasih kepada Allah SWT dan beberapa pihak yang ikut mendukung pengabdian ini hingga selesai, tanpa adanya dukungan dan campur tangan maka penelitian ini tidak dapat berjalan lancar. Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA, IPU selaku Rektor Universitas Esa Unggul. Ibu Dr. Harlinda, Syofyan, S. Si., M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul dan Dosen Pembimbing Lapangan. Ibu Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd., M.M., M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul. Bapak Dr. Mujazi, SKM., M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Esa Unggul. Ibu Imelda Siska, S. Pd. selaku Kepala Sekolah dan juga perwakilan guru pamong SDS Global Nusantara School. Bapak Wadha Haryunto Dhafa A.Ma., S.Pd. sebagai guru pamong. Orang tua tercinta yang telah mensupport dan selalu mendoakan penulis. Teman-teman sekelompok atas dukungan dan juga kerjasamanya

### **Daftar Pustaka**

Astini, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat. *Jurnal Lampuhyang*, 11(2), 13-25.

Cahyono, H. (2019). Pendidikan, D., & Inggris, B. 32-43.

Harlinda Syofyan, Z. M. (2019). Pengembangan Awal Bahan Ajar IPA Di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 53.

Imania, K. A. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran. *Jurnal PETIK*, 31-47.

Kementerian, & K. (2021). *Kemendikbud Luncurkan Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021*. Retrieved August 4, 2022, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/02/kemendikbud-luncurkan-kampus-mengajar-angkatan-1-tahun-2021>

Manurung, A. S. (2017). Pelatihan Aritmatika Bagi Ibu-Ibu (Orang Tua Siswa) Di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain Desa Semplak Bogor. *Jurnal Abdimas*, 3 (2), 14-18.

Ririn Mustaqimatul Luthfiah, M. T. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *SEJ (School Education Journal)*.

Sohrabi, C. A. (2020). World Health Organization Declares Global Emergency : A Review of The 2019 Novel Coronavirus (COVID-19). *International Journal of Surgery*, 166.

Susmiati. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210.

Syofyan, H. (2018). Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Dalam Pembelajaran IPA. *Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 68.

Syofyan, H. (2021). Management dan Identifikasi Sarana dan Prasarana di Sekolah. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin*, 326.

Syofyan, S. &. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 248.

Yuliana, H. S. (2020). Persepsi Guru-Guru Tentang Pembelajaran jarak Jauh (PJJ) Pada Masa Mewabah Virus SARS-CoV-2 di Jakarta. *Seminar Nasional Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 9.