



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik di MTS Baitul Azhar

The Effect of Gadget Use on Student' Moral at MTS Baitul Azhar

Sarinah¹, Ratna Sari Dewi², Reza Mauldy Raharja³

¹²³PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
sarinahkhololah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik yang ditinjau dari aspek akhlak terhadap tuhan, akhlak terhadap makhluknya, dan akhlak terhadap lingkungan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif. Data didapatkan dengan metode observasi, dokumentasi, dan juga angket. Data yang didapatkan dari kemudian dianalisis dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan analisis yang digunakan adalah uji regresi sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa t hitung = 11.947 dengan nilai signifikan sebesar $0.001 < 0.05$ dengan begitudidapatkan t hitung lebih besar dari t tabel ($11.946 > 1.998$). dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan signifikansi 5%, yang artinya variable penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar. Hubungan antar variable ini dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Dari hasil hitung, hasil pengolahan menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0.679, yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhaap akhlak peserta didik sebesar 0.679 atau 67%, dan 31% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Penggunaan gadget, akhlak, peserta didik

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect between the use of gadgets on the morals of students in terms of morals towards God, morals towards their creatures, and morals towards the environment. The approach used in this research is quantitative with descriptive methods. Data obtained by observation, documentation, and questionnaire methods. The data obtained from then analyzed by validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, linearity test, and the analysis used is simple regression test, t test, and coefficient of determination. The results of this study indicate that t count = 11.947 with a significant value of $0.001 < 0.05$, thus getting t count greater than t table ($11.946 > 1.998$). thus it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted with a significance of 5%, which means that the variable use of gadgets has a significant influence on the morals of students at MTS Baitul Azhar. The relationship between these variables can be seen from the coefficient of determination. From the results, the processing results show the coefficient of determination of 0.679, which indicates that the

effect of using gadgets on the morals of students is 0.679 or 67%, and 31% is influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: *Gadget usage, morals, student*

PENDAHULUAN

Di era perkembangan zaman dan teknologi informasi yang mengalami perkembangan secara pesat. Pada dasarnya teknologi adalah ilmu tentang cara menerapkan sains guna memanfaatkan alam bagi kemaslahatan umat. Hadirnya teknologi sangat membantu dan memudahkan manusia dalam berkomunikasi, salah satu contohnya adalah gadget (Erlizah, 2022). Gadget merupakan salah satu inovasi dari teknologi dalam bidang komunikasi yang memiliki kemampuan untuk membuat komunikasi lebih praktis. Di era dewasa ini gadget menjelma menjadi alat media yang dipergunakan sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien dalam kehidupan manusia sehari-hari (Putri, 2021). Kini gadget bukan sekedar untuk berkomunikasi, tetapi sebagai alat untuk menghibur dengan tulisan gambar, suara dan juga video (Nikmawati et al. 2021).

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, gadget tidak hanya di gunakan oleh orang-orang dewasa dan orang penting saja, akan tetapi juga di pakai oleh anak-anak yang masih bersekolah (Suhana, 2018). Penggunaan gadget dalam pendidikan merupakan bentuk kemajuan, akan tetapi dapat menjadi permasalahan karena masih memerlukan kajian yang mendalam (Angga et al., 2020). Padahal penggunaan gadget dapat memudahkan mereka dalam melaksanakan pembelajaran ataupun menemukan informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuannya.

Berdasarkan studi pendahuluan di MTS Baitul Azhar pada tanggal 31 maret 2023 melalui wawancara kepada Kepala Sekolah di peroleh data bahwa peserta didik MTS Baitul Azhar total 114 peserta didik, menggunakan gadget berupa Handphone berjumlah 64 peserta didik kelas VII dan VIII sedangkan 50 peserta didik kelas XI tidak menggunakan handphone karena tidak memiliki. Penggunaan Gadget penting dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran, informasi bahan ajar.

Perubahan yang terjadi setelah peserta didik menggunakan Gadget yaitu menambah semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Melalui gadget bisa merubah sikap peserta didik karena konten gadget berisi konten edukasi dan non edukasi. Gadget bisa membantu atau memfasilitasi pembelajaran dengan arahan dan pengawasan guru. Masifnya penggunaan gadget akan berpengaruh kepada akhlak peserta didik.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa sedikit sekali peserta didik yang menggunakan gadget sebagai alat pendukung pembelajarannya, kebanyakan dari mereka menggunakan gadget sebagai tempat hiburan, seperti menonton video, bermain game, bermain media sosial, bertukar pesan, dan sebagainya, sehingga hal ini berdampak pada perilaku peserta didik.

Masifnya penggunaan gadget akan berpengaruh kepada akhlak peserta didik. Pada era digital akhlak merupakan hal yang penting untuk ditanamkan kepada peserta didik. Peserta didik yang pada proses pendewasaannya disiapkan dengan baik akan memberikan ciri khas sebagai manusia yang memiliki nilai, mampu menunjukkan jati dirinya, dan bertanggung jawab dengan pilihannya. Dengan adanya penggunaan gadget pada peserta didik akan berpengaruh pada akhlak mereka. Akhlak merupakan sebuah pondasi karakter diri. Sehingga seorang yang berakhlak akan menjadi bagian dari masyarakat yang baik (Iba, 2017).

Dalam penggunaan gadget, terdapat peserta didik yang menggunakan handphone daripada laptop, ataupun tablet. Hal ini karena handphone lebih mudah untuk didapat dan digunakan daripada gadget lain.

Masifnya penggunaan gadget pada peserta didik memberikan dampak positif dan negatif apalagi jika dilihat dari sudut pandang akhlak. Guru sebagai salah satu fasilitator di sekolah harus memberikan arahan dan bimbingan serta nasihat-nasihat agar

siswa nya lebih berhati-hati dalam menggunakan gadget juga menanamkan nilai-nilai akhlak pada siswa. (Inayah et al., 2023). Banyak terdapat perilaku maupun sikap yang berbeda saat peserta didik menggunakan gadget saat pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Dalam hal ini peran guru sangat penting agar dapat merubah akhlak peserta didik agar akhlak mereka dapat terbentuk dengan baik. Penggunaan gadget memiliki dampak negatif bagi peserta didik, yakni perubahan karakter pada peserta didik yang dipandang dari akhlak, mereka cenderung tidak kenal waktu, kesulitan dalam beradaptasi dengan mata pelajaran, tidak tahu lingkungan, lebih penting untuk berkomunikasi dengan media sosial di bandingkan untuk belajar. Tentu dalam hal ini penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan suatu kerugian bagi dirinya sendiri, entah dari sisi kesehatan, dan juga ekonomi.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar. Melalui penelitian ini, peneliti berharap agar dapat memberikan wawasan, referensi tambahan, dan memberikan informasi tambahan bagi pihak yang berkepentingan seperti orang tua, peserta didik, dan juga sekolah.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data dari suatu variabel dengan satu kelompok. Penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah karena memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2017). Adapun tempat penelitian ini adalah MTS Baitul Azhar, Cimanggu, Pandeglang.

Populasi dalam penelitian ini diambil dari seluruh siswa pada kelas VII, VIII, IX MTS Baitul Azhar dengan jumlah 114 peserta didik. Lalu sampel diambil dengan teknik *non-probability sampling* dari populasi berjumlah 64 peserta didik, dengan rincian yakni kelas VII 33 peserta didik, kelas VIII 31 peserta didik. Kelas IX tidak diikutsertakan dalam sampel penelitian karena kelas IX tidak semua menggunakan gadget dalam sekolah.

Adapun terdapat variabel yakni variabel dependen terikat dan independen bebas. Variabel independen tersebut adalah penggunaan gadget, sedangkan

variabel dependennya adalah akhlak peserta didik.

Penelitian memakai teknik pengumpulan data seperti observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi diperuntukkan guna mengamati objek penelitian secara langsung. Angket digunakan untuk penelitian secara langsung dan tertutup, dengan memakai skala likert sebagai penilaian dengan total instrumen 33 item valid yang telah melalui proses *judgment*. Dokumentasi digunakan untuk bukti data-data responden. Hasil uji coba reliabilitas sebesar 0.863 pada variabel bebas dan nilai sebesar 0.915 pada variabel terikat. Yang menunjukkan bahwasanya instrumen ini masuk kedalam kriteria tinggi, sehingga instrumen dapat digunakan oleh peneliti dalam proses penelitian.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan yaitu statistik inferensial dengan metode parametrik dengan teknik analisis regresi. Statistik inferensial dilakukan dengan maksud guna menganalisis data sampel dan hasilnya akan diberlakukan untuk mengambil populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah deskripsi hasil data penelitian yang terdiri dari variabel bebas yakni Pengaruh Penggunaan Gadget dan variabel terikat yaitu Akhlak Peserta Didik. Variabel bebas atau X dan terikat atau Y adalah hasil dari kuantifikasi terhadap jawaban responden dari hasil angket mengenai penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik.

Baitul Azhar didirikan pada tanggal 5 Mei 2015 dibawah naungan Darel Azhar Rangkas Bitung dan pondok Tafrijul Ahkam dengan harapan mampu memberikan manfaat bagi umat dan berkontribusi dalam bidang pendidikan serta dapat menciptakan generasi muda yang islami, berakhlakul karimah, demi terciptanya tujuan dan cita-cita. MTS Baitul Azhar adalah penyelenggara pendidikan di bawah naungan kementiran agama, MTS Baitul Azhar ini memakai kurikulum 13 atau K-13 dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Hasil penelitian ini adalah hasil dari penyebaran kuisioner kepada 64 peserta didik yang terdapat pada kelas VII dan VIII. Hasil dari perhitungan menunjukkan nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Frekuensi Jawaban Variabel X

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan gadget	64	39,00	51,00	46,7969	2,63179
Valid N (listwise)	64				

Dari tabel 1. frekuensi jawaban variabel (x) penggunaan gadget di atas dapat di gambarkan distribusi data yang di dapat oleh peneliti dari data tersebut dapat di deskripsikan bahwa penggunaan gadget nilai minimum sebesar 39,00 yaitu nilai paling kecil variabel (x) penggunaan gadget sedangkan nilai maksimum 51,00 yaitu nilai paling besar variabel (x) penggunaan gadget nilai rata-rata sebesar 46,7969 penggunaan gadget dan standar deviation data adalah 2,63179 yaitu penyebaran kelompok variabel (x) penggunaan gadget. rata-rata nilai sebesar 46,7969 dan standar *deviation* sebesar 2,63179.

Tabel 2. Frekuensi Jawaban Variabel Y

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Akhlak	64	61,00	74,00	68,5625	2,92159
Valid N (listwise)	64				

Dari tabel 2. frekuensi jawaban variabel (y) akhlak di atas dapat di gambarkan distribusi data yang di dapat oleh peneliti dari data tersebut dapat di deskripsikan bahwa variabel (y) akhlak nilai minimum 61,00 yaitu nilai paling kecil variabel (y) akhlak sedangkan nilai maksimum 74,00 yaitu nilai paling besar variabel (y) akhlak nilai rata-rata sebesar 68,5625 dan standar deviation data adalah 2,92159 yaitu penyebaran kelompok variabel (y) akhlak.

Hasil penelitian ini merupakan hasil penyebaran kuisioner kepada 64 peserta didik yang terdapat pada kelas VII dan VIII. Hasil dari perhitungan menunjukkan nilai sebagai berikut:

Selanjutnya peneliti menghitung berdasarkan per indikator yang ada. Per indikator adalah perhitungan dengan melihat jumlah maksimal, minimal, rata-rata, dan standar *deviation* dari masing-masing indikator.

Tabel 3. Frekuensi Jawaban Variabel X

No.	Indikator	Jumlah	Max	Min	Mean	ST Deviation
1.	Penggunaan gadget	2070	35	24	32,34375	2,198259
2.	Dampak penggunaan gadget	925	16	8	14,45313	1,79885

Tabel 3. Frekuensi jawaban variabel (x) pada indikator penggunaan gadget untuk indikator

penggunaan gadget di peroleh jumlah keseluruhan angket yaitu 2070, nilai maximum 35 yaitu nilai paling besar indikator penggunaan gadget, nilai minimum 24 yaitu nilai paling kecil indikator penggunaan gadget nilai rata-rata/mean 32,34375, dan nilai standar deviation yaitu 2,198259 yaitu penyebaran kelompok indikator penggunaan gadget. Untuk indikator dampak penggunaan gadget di peroleh jumlah keseluruhan angket yaitu 925, nilai maximum 16 yaitu nilai paling besar indikator dampak penggunaan gadget, nilai minimum 8 yaitu nilai paling kecil indikator dampak penggunaan gadget , nilai rata-rata/mean 14,45313 dan nilai standar deviation 1,79885 yaitu penyebaran kelompok indikator dampak penggunaan gadget. Sehingga dari data tersebut di peroleh nilai tertinggi pada indikator penggunaan gadget dengan perolehan rata-rata 14,45313.

Kemudian peneliti mendapatkan hasil pada variabel Y dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 4. Frekuensi Jawaban Variabel Y

No.	Indikator	Jumlah	Max	Min	Mean	ST Deviation
1.	Pengertian akhlak	1092	20	11	17,0625	1,859126
2.	akhlak	3296	56	47	51,5	2,015811

Tabel 4. menunjukkan bahwa akhlak memiliki 2 indikator yaitu pengertian akhlak dan indikator akhlak. Untuk indikator pengertian akhlak di peroleh jumlah keseluruhan angket yaitu 1092 , nilai maximum 20 yaitu paling besar dari indikator pengertian akhlak, nilai minimum 11 yaitu paling kecil dari indikator pengertian akhlak, nilai rata-rata/mean 17,0625, dan nilai standar deviation 1,859126 yaitu penyebaran kelompok indikator pengertian akhlak. Untuk indikator akhlak di peroleh jumlah keseluruhan angket yaitu 3296, nilai maximum 56 yaitu paling besar dari indikator akhlak, nilai minimum 47 yaitu paling kecil dari indikator akhlak, nilai rata-rata/mean 51,5 dan nilai standar deviation 2,015811 yaitu penyebaran kelompok indikator akhlak. Sehingga di peroleh nilai tertinggi yaitu pada indikator akhlak nilai rata-rata/mean 51,5.

Kemudian didapatkan hasil uji normalitas yang dihitung menggunakan rumus *Kolmogorv-Smirnov*, jika hasil nilai probabilitas > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai probabilitas nya < 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi dengan tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas maka didapatkan nilai signifikasi 0.761 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Lalu didapatkan hasil uji homogenitas dengan ketentuan jika didapat nilai probabilitas < 0.05 maka dapat dipastikan bahwa tidak homogen namun jika nilai probabilitasnya > 0.05 maka dinyatakan homogen. Diketahui berdasarkan hasil uji homogenitas terdapat nilai signifikansi sebesar 0.368 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut dinyatakan homogen, yaitu penggunaan gadget variabel X dan variabel Y.

Kemudian dilakukan uji linieritas untuk mengetahui hubungan atau signifikansi antar variabel, menggunakan Anova Table, adapun hasilnya didasari oleh dua cara yaitu melihat signifikansi dan nilai F. Berdasarkan nilai signifikansi (sig) diperoleh nilai deviasi from linierity sig adalah 0.672 > 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara linear secara signifikan antara variabel X dan Y. Lalu berdasarkan nilai F diperoleh nilai Fhitung adalah 752 < Fhitung 4.00. karena nilai Fhitung dari Ftabel maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear antara variabel penggunaan gadget dengan variabel akhlak.

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk memprediksi atau menguji pengaruh antar variabel. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Sederhana

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	101,562	2,770		36,668	<,001
penggunaan gadget	-,705	,059	-,835	-1,946	<,001

a. Dependent Variable: akhlak

Tabel 6. Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,835 ^a	,697	,692	1,62076

a. Predictors: (Constant), penggunaan gadget
 b. Dependent Variable: akhlak

Berdasarkan tabel 5 dan tabel 6 maka didapatkan persamaan regresi linear sederhana yakni:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 101.562 + 0.705X$$

Konstanta sebesar 101.562 mengandung arti bahwa nilai konstanta variabel karakter sebesar 101.562. nilai koefisien regresi pada variable X sebesar 0.705X yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan gadget. Maka nilai akhlak bertambah 0.705 koefisien regresi tersebut bersifat

positif. Sehingga didapatkan arah pengaruh positif pada variable X dan juga Y. Adanya pengaruh positif pada variable X terhadap variable Y ditandai dengan (+) pada koefisien regresi, dan menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

Kemudian uji koefisien regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikansi antar variabel. Ha: Terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar. Ho: Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar. Dari hasil pengolahan data didapatkan bahwa *t hitung* = 11.946 adapun terdapat nilai signifikan sebesar 0.001 < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yaitu uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi 5% yang artinya Terdapat pengaruh signifikan terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar, sebesar 0.697 atau 69% dan sisanya yaitu 31% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Berdasarkan tabel summary, nilai R square penggunaan gadget sebesar 0.679. dengan adanya nilai R square maka akhlak peserta didik dengan penggunaan gadget mendapat nilai sebesar 0.679 atau 67%, sementara sisanya adalah 31% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi terhadap akhlak peserta didik dilihat dari aspek dan teori menurut Mohammad Daud Ali (2008) yakni aspek terhadap Tuhan, aspek terhadap makhluknya, dan aspek terhadap lingkungan.

SIMPULAN

Dilihat hasil penelitiannya juga analisis data diatas tujuan penelitian pada bab pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perolehan nilai *t hitung* sebesar 11.946 dengan nilai signifikansi sebesar 0.001 < 0.05 dengan demikian *t hitung* lebih besar dari *t tabel* (11.946 > 1.998) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima dengan signifikansi terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar. Kemudian hubungan antar variabel X dan Y bisa diketahui dari nilai koefisien determinasi dengan nilai 0.679, yang mana pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik di MTS Baitul Azhar sebesar 0.679 atau

67% dan sisanya yang sebesar 31% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu *feeling* lonely, suasana yang tidak nyaman, merasa sedih, stres, dan tidak adanya kegiatan ketika waktu luang (Asiah et al., 2022) yang dapat digunakan oleh penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465-474.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- Erlizah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan gadget Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fas Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno.
- Iba, L. (2017). *Konsep Pendidikan Akhlak dalam Al-Quran (Kajian Tafsir Suat Al-Luqman Ayat 12-19)*. Al-Iltizam: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 128-145.
- Putri, P. M. & L. D. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. El-Athfal: *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(1), 59.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. 169(Icece 2017), 224-227.
- Inayah, Y., Ridwan, T., & Abas, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa. *Change Think Journal*, 2(03), 263-274.