



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUDAYA BERBANTU APLIKASI STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SD

Afiliasi: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah^{1,2}

Mahliza Aulia Lubis [✉] (1), Sukmawarti(2)

Cp: mahlizaaulialubis@gmail.com¹, sukmawarti@umnaw.ac.id²

First Received: (11 Juli 2022)

Final Proof Received: (10 Maret 2023)

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development untuk mengembangkan bahan ajar berupa Link pembelajaran yang berisi materi pembelajaran tematik yaitu tema budaya. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Oleh karena itu, bahan ajar yang telah dikembangkan dengan segala upaya juga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Proses pengembangan bahan ajar mengacu pada proses penelitian dan pengembangan, termasuk langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan penelitian yang telah Dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standard sangat baik sebesar 91,87%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Peta Budaya, Aplikasi Storyline 3, Pembelajaran Tematik.

ABSTRACT

This study uses Research and Development methods to develop teaching materials in the form of learning links that contain thematic learning materials, namely cultural themes. This research and development aim to produce new products through the development process. Therefore, teaching materials that have been developed with all efforts are also expected to achieve maximum results. The process of developing teaching materials refers to the research and development process, including the steps that the author must take to achieve the research objectives. Based on research that has been carried out on the development of cultural maps learning media with the help of storyline 3 application in thematic learning in fourth-grade elementary school, the author uses the 4D Development Model (Define, Design, Develop, and Disseminate.) verified by media validators, material validators, and learning validators, who have met the development stages. The results obtained from the student's test met the very good standard of 91.87%.

Keywords: Learning Media, Cultural Map, Storyline 3 Application, Thematic Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama peserta didik agar menentukan dan mengembangkan segala potensi diri dalam diri manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dalam bermasyarakat. Pendidikan dijadikan landasan dalam mewujudkan cita-cita bangsa sesuai dengan dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita bangsa tersebut dapat diraih dengan adanya implementasi nyata dalam proses pendidikan yang meliputi beberapa jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Pendidikan dasar menjadi pijakan awal bagi peserta didik yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang mencegah pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) atau madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan seumur hidup untuk semua, sebuah komitmen UNESCO, menggambarkan pentingnya pendidikan untuk orang dewasa melalui pendidikan terbuka dan jarak jauh. Pendidikan dasar diwujudkan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat, berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar SD/MI sederajat memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan.

Berdasarkan fungsi kurikulum diatas sejatinya kurikulum dirancang dan dibuat sebagai gagasan atau ide utama dalam berjalannya suatu pendidikan yang ada di Indonesia terutama dalam pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan pendidikan dasar diatas, dibutuhkannya suatu perangkat pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menunjang peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Hakikat perangkat pembelajaran adalah suatu perangkat yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Lavie & Lentz dalam (Arsyad, 2013: 20) mengemukakan fungsi media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar dan mengajar. Peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yang menguntungkan dalam pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik dan pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran telah dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dan pencapaian belajar siswa hasil yang sesuai dengan kurikulum. Meskipun strategi pembelajaran dinyatakan efektif, perlu ditinjau kembali memeriksanya saat berkolaborasi dengan teknologi Augmented Reality (Hidayat, Sukmawarti, Suwanto, 2021).

Agar mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang baik diwujudkan dengan adanya interaksi dari tiap-tiap pendukung lainnya salah satunya yakni penggunaan media. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bisa membangun keinginan dan minat yang baru, membangun motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan menimbulkan proses belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Hidayat dan Siti Kayroiyyah (2018) Peneliti merupakan perencanaan, pelaksana pengumpulan data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya. Namun selain itu, dibuat juga instrumen tambahan yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang kritis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Prapenelitian pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2021 mengambil informasi di SD 105355 Sukamulia Kec. Pagar Merbau karena sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 yang telah diberlakukan dari kelas 1 sampai kelas 6, mulai dari buku yang dipakai sebagai pedoman pembelajaran, kegiatan belajar maupun posisi tempat duduk yang sesuai dengan kurikulum

2013. yang menjadi nilai baiknya ialah peneliti disambut baik disekolah tersebut ketika peneliti melakukan sebuah penelitian. Setelah melakukan prapenelitian maka terdapat ketersediaan dalam menunjang pembelajaran kurang memadai sehingga pendidik hanya berpatokan dengan buku pegangan pendidik serta menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa adanya alat bantu berupa media pembelajaran seperti peta Indonesia, gambar rumah adat, pakaian adat, alat kesenian, gambar tarian daerah, gambar bangun datar, dan lain-lain yang bersifat monoton dan kurang variatif dan terdapat pula kekurangan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang kurang menguasai pembelajaran tematik yang sudah diberlakukan di sekolah tersebut. Menurut Dedy Miswar (2015:3) Fungsi dan penggunaan peta, peta digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan peta. Peta digunakan sesuai dengan fungsi dan kegunaan dalam pembelajaran. Peta sangat berperan penting untuk mengetahui penampakan bumi secara detail dan mendalam.

Permasalahan yang terdapat dalam sekolah adalah butuhnya media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik lebih semangat untuk belajar serta antusias dalam pembelajaran Kepala Sekolah menambahkan bahwa media pembelajaran yang digunakan memberikan peran penting untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sambil bermain sehingga tidak merasa jenuh. Peneliti pun ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran peta budaya. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dan memberikan kemajuan dalam pembelajaran disekolah. Peserta didik dapat antusias mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, terhindar dari pembelajaran yang membosankan. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu praktisi pendidikan yaitu Ibu Nurkasidah S.Ag, M.Si pendidik di kelas IVA di SD 105355 Sukamulia Kec.Pagar Merbau. Dalam sesi wawancara, beliau mengatakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik serta belum pernah menggunakan media pembelajaran peta budaya. Ia pun menambahkan bahwa sangat baik mengembangkan media peta budaya ini disamping menggunakan media yang lain, pengembangan media peta budaya diharapkan dapat menunjang semua mata pelajaran yang diberikan peserta didik. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada Ibu Rasmi Sibarani, S.Pd beliau pun mendukung jika diadakannya pengembangan media pembelajaran di SD 105355 Sukamulia Kec.Pagar Merbau. Ia pun menambahkan bahwa sangat baik mengembangkan media peta budaya ini disamping menggunakan media yang lain, pengembangan media peta budaya diharapkan dapat menunjang semua mata pelajaran yang diberikan peserta didik.

Pembelajaran tematik terpadu Menurut Rusman yaitu salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang terdapat suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur ritual anak. Teori pembelajaran ini diperkasai para tokoh Psikologi Gestalt, Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan. (Sukmawarti, Aprileni Julina Pulungan, 2020) Kualitas bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan konsistensi, format, daya tarik, organisasi, spasi kosong, dan isi materi menunjukkan kriteria baik.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan sebuah Bahan Ajar (media) pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi Articulate Storyline. Articulate Storyline ini merupakan perangkat lunak (aplikasi) produksi media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan. Antarmukanya sangat sederhana hampir mirip dengan Microsoft Power Point, akan memudahkan pendidik yang masih tidak tahu dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif ini karena tidak perlu bahasa pemrograman / skrip saat membuat media, dan alat yang tersedia banyak. Dalam alur cerita yang jelas, isinya mirip dengan *Microsoft Power Point*. Perlu diperhatikan bahwa media *Articulate Storyline* sangat andal dan mampu membuat presentasi lebih menarik, lebih lengkap dan lebih kreatif. Dengan adanya format

multimedia seperti gambar, timeline dan video, guru dapat dengan leluasa melakukan presentasi yang sangat baik tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga

Media *Articulate Storyline* sangat cocok untuk digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. Dengan cara ini, Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu. Pemilihan materi disesuaikan dengan kurikulum yang sudah diberlakukan saat ini yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Dengan demikian maka peneliti memilih tema yang tepat sehingga tema yang diambil yakni tema satu dengan judul besar Indahnya Kebersamaan. Peneliti memberi nama penelitiannya yaitu pengembangan media pembelajaran Peta Budaya pada pembelajaran dengan media *storyline* pada pembelajaran tematik terpadu.

Penelitian ini untuk membantu peserta didik dalam mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, mengenal sudut dari rumah adat, serta rasa persatuan dan kesatuan yang terbentuk dalam suatu dasar negara yaitu Pancasila. Peserta didik pun dapat memahami dikarenakan mereka dapat melihat media pembelajarannya secara langsung. Dengan adanya media pembelajaran peta budaya ini diharapkan membuat peserta didik antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan terhindar dari rasa bosan serta dapat memperluas ilmu pengetahuan untuk mengenali keragaman budaya di Indonesia.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* untuk mengembangkan bahan ajar berupa Link pembelajaran yang berisi materi pembelajaran tematik yaitu tema budaya. penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Oleh karena itu, bahan ajar yang telah dikembangkan dengan segala upaya juga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Proses pengembangan bahan ajar mengacu pada proses penelitian dan pengembangan, termasuk langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mencapai tujuan penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar SD Negeri 105355 Suka Mulia. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap dengan waktu sekitar dua bulan di Sekolah SD Negeri 105355 Suka Mulia. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yakni pembahasan dari hasil pengembangan produk yang akan dikembangkan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Aplikasi *Storyline*

Uji coba lapangan awal (uji coba satu-satu) penggunaan multi media pembelajaran Tematik subtema Macam-macam Sumber Energi melibatkan 4 orang siswa kelas IV SD Suka Mulia yang dipilih oleh guru kelas IV secara random.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Subjek Uji Coba	Rerata Skor	Nilai	Kriteria
1	A	3,85	B	Baik
2	H	3,92	B	Baik
3	L	4,07	B	Baik
4	An	4,14	B	Baik
Rata-Rata		3,99	B	Baik

Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang dibagikan kepada 4 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, diperoleh data setelah uji coba lapangan awal dari 4 subjek penelitian menghasilkan rata-rata skor 3,99. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka termasuk kedalam kriteria “Baik”.

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal, peneliti juga melakukan wawancara terkait kendala apa yang dialami oleh siswa saat menggunakan produk aplikasi *storyline* pembelajaran Peta Budaya. Kendala yang diutarakan siswa tersebut dapat dijadikan acuan dalam merevisi produk selanjutnya. Hasil wawancara diketahui bahwa siswa kesulitan untuk memahami video cara membuat kincir angin sederhana karena di dalam video hanya berisi penjelasan berupa gambar slide.

Berdasarkan komentar dari siswa maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini beberapa tampilan yang dilakukan revisi dan perbaikan terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Uji coba lapangan (uji kelompok sedang) penggunaan multimedia pembelajaran Tematik IV SD SukaMulia. Melibatkan 10 Siswa yang dipilih oleh guru kelas IV dengan *random* atau acak.

Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang dibagikan, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 10 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian masing-masing menghasilkan 9 skor A dengan kriteria “Sangat Layak” dan 1 skor B dengan kriteria “Baik”. Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria “Sangat Baik”.

Pelaksanaan uji coba lapangan (uji kelompok sedang) tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Kegiatan penelitian pengembangan dilanjutkan pada uji pelaksanaan lapangan.

Uji pelaksanaan lapangan penggunaan multi media pembelajaran Tematik dengan 30 siswa Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang dibagikan, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 30 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian masing-masing menghasilkan skor A dengan kriteria “Sangat Baik”. Rata-rata dari jumlah skor keseluruhan mendapatkan nilai A dengan kriteria “Sangat Baik”.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini disimpan kedalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan *Articulate Storyline*. Bahan Ajar interaktif ini berisi pembelajaran peta budaya yang ditujukan untuk siswa kelas VI SD Suka Mulia. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan *Articulate storyline* ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat di unggah dimana saja, 3) Perangkat lunak kotak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat di publikasikan secara *offline* atau *online* melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan system manajemen pembelajaran (LMS).

Software Articulate Storyline ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari *Articulate Storyline* adalah harga izin untuk memiliki *software* itu sendiri. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dirancang untuk pembelajaran personal. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan kepaahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi Peta Budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian Yang Telah Dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi *Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develov, dan Disseminate.*) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya

telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 91,87%. Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan *Articulatestoryline* ini antara lain:1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan system manajemen pembelajaran (LMS).

REFERENSI

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Hidayat & Khayroiyyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Math Education Nusantara* 1 (1), 40-45, 2018.2, 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal dan Pendidikan Dasar. (2013). *Panduan Teknis Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Indahnya Kebersamaan Tema 1 Buku Tematik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (2011). *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemantri, M.S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: RajawaliPers, 2016.
- Miswar, D. (2013). *Kartografi Tematik*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Siregar, H., Sukmawarti & Siagian. (2020). Evaluasi Pembelajaran Online Siswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Fisika*, Hal 2.
- Sukma & Hidayat, (2020). Pengembangan Penilaian Alternatif Berbasis Budaya di Matematika Sekolah Dasar. *Kemajuan dalam Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol 536 Hal.1-4
- Sukmawarti & Pulungan, A. J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol 5(No 1), 32.
- Sukmawarti, Hidayat & Suwanto. (2021). Penerapan augmented reality dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Penelitian, Masyarakat dan Pengembangan* Vol 10 (No 3) Hal. 4
- Yuberti dan Saregar, A. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, (Bandar Lampung: Aura Publishing, 2017), h. 59.Imtihana.
- Mutia. 20014. Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. Universitas Negeri Semarang: *J.BiolEduc* Vol 3, No. 2 2014 ISSN 2252-6579.