

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Wahyu Rikha Rofikhatul Ula  
PGSD STKIP Muhammadiyah Blora  
[wrikha26@gmail.com](mailto:wrikha26@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the animated film-aided problem solving model on the cognitive learning outcomes of grade IV elementary school students. The research method used in this study is a quantitative method in the form of Quasy Experimental Design. The design used in this study is Nonrandomized pretest-posttest control group design. The population in this study were all fourth grade students in the Kaliyetno Cluster environment, of which 136 were students. Determination of the sample in this study using purposive sampling technique. The sample in this study were grade IV students of SDN 1 Ternadi as the experimental class and SDN 2 Ternadi as the control class.*

*The results of this study are: (1) There is an influence of problem solving models aided by animated film media on student cognitive learning outcomes. The results of the influence test show the Sig value of  $0.00 < 0.05$ , meaning that there is an influence of the problem solving model aided by animated film media on student cognitive learning outcomes; and (2) There are differences in the influence of problem solving models assisted by conventional film animation and learning media. This is indicated by the influence test using independent sample t-test showing a significance value of  $0.00 < 0.05$ . This proves that there are differences in the average value of cognitive learning outcomes of students in the experimental class and the control class after learning.*

*Keywords: Animated Films, Cognitive Learning Outcomes, Problem Solving.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *problem solving* berbantuan film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Nonrandomized pretest-posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di lingkungan Gugus Kaliyetno yang dari 136 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Ternadi sebagai kelas eksperimen dan SDN 2 Ternadi sebagai kelas kontrol.

Hasil dari penelitian ini adalah; (1) Terdapat pengaruh model *problem solving* berbantuan media film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil uji pengaruh menunjukkan nilai Sig sebesar  $0.00 < 0.05$ , artinya terdapat pengaruh model *problem solving* berbantuan media film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa; dan (2) Terdapat perbedaan pengaruh model *problem solving* berbantuan media film animasi dan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan uji pengaruh menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0.00 < 0.05$ . Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran.

Kata Kunci: Film Animasi, Hasil Belajar Kognitif, *Problem Solving*.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Bila anak berperilaku sesuai dengan tuntutan kultural masyarakatnya maka dia dikatakan sebagai manusia terdidik. Dalam perkembangannya pendidikan tidak lagi bersifat natural-instinkif, prosesnya dapat dimanipulasikan untuk mengoptimalkan hasil belajar. Usaha-usaha itu mendorong berkembangnya pendidikan sebagai ilmu yang sistematis.

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung disekolah pada dasarnya adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai model serta media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif dan bermakna.

Namun, pada kenyataannya kegiatan belajar mengajar masih bersifat satu arah. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Ternadi dan SDN 2 Ternadi pada kelas IV ditemukan permasalahan yaitu siswa masih senang berbicara atau bermain sendiri dalam kegiatan pembelajaran, cara mengajar guru masih monoton atau dapat dikatakan hanya berpusat pada guru. Hasil wawancara dengan narasumber yaitu guru kelas IV, menunjukkan bahwa belum maksimal penerapan strategi dan model pembelajaran inovatif, belum maksimal pembelajaran berkelompok, belum maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran, pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan tidak terkait masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar siswa menunjukkan >70% ulangan akhir semester 1 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu  $\leq 70$ .

Berdasarkan gambaran permasalahan yang ada di atas, untuk membangun pembelajaran yang bermakna, maka diperlukan peran seorang guru yang terampil dalam mengkonstruksi pembelajaran interaktif. Syah (2010: 66) yang mengutip Piaget berpendapat bahwa kemampuan intelektual anak berkembang secara

bertingkat atau bertahap, yaitu (a) sensori motor (0-2 tahun), (b) pra operasional (2-7 tahun), (c) operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional ( $\geq 11$ ). Mengacu pendapat tersebut, maka anak-anak SD berada pada tahap operasional konkret, karena pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh Piaget di atas, maka guru perlu menguasai teknik-teknik penyajian dalam mengajar sehingga mampu mengkombinasi penggunaan beberapa teknik penyajian dalam cara mengajarnya untuk mencapai beberapa tujuan yang telah dirumuskan. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran serta mengefektifkan kualitas proses belajar adalah dengan merancang model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan ialah model pembelajaran *problem solving*.

Pembelajaran model *problem solving* adalah suatu penyajian materi pelajaran dengan menghadapkan siswa kepada persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ristiasari, 2012: 36). Menurut Miaz (2012: 87), *problem solving* (pemecahan masalah) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Adanya permasalahan (*problem*) yang diberikan akan mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memahami isi pembelajaran, menantang kemampuan berpikir siswa untuk mengatasi masalah yang dihadapinya, menemukan solusi yang tepat (*solving*) atas permasalahan tersebut.

Karakteristik siswa yang berada pada tahapan operasional konkret, maka diperlukan media pembelajaran sebagai alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran serta mengefektifkan kualitas proses belajar.

Media berperan penting sebagai perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa. Djamarah & Zain (2010: 137) mengatakan bahwa manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD, sangat penting.

Sebab pada masa ini siswa masih berpikir konkret, belum mampu sepenuhnya berpikir abstrak.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan film animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Kurniawan, 2015: 50).

Film animasi adalah sebuah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat siswa yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Noviyanto (2015: 59) menyatakan bahwa media film animasi memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan film animasi sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami pelajaran yang sifatnya sulit dijelaskan secara konkret.

Keberhasilan penelitian film animasi dipaparkan oleh Wardoyo (2015: 6) bahwa ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari 4 nilai tes yang dilakukan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap akhir didapatkan persentase ketuntasan 89,66% termasuk pada kriteria "sangat tinggi".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *problem solving* berbantuan film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini digunakan sebagai referensi penggunaan model *problem solving* berbantuan film animasi.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimental Design* (eksperimen semu). *Quasy Experimental Design* merupakan metode eksperimen yang umum dipakai dalam dunia pendidikan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Nonrandomized pretest-posttest control group design*, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dibelajarkan menggunakan model *problem solving* berbantuan media film animasi sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan dengan metode konvensional.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di lingkungan Gugus Kaliyetno Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus yang terdiri dari 6 SD Negeri dan terdiri dari 136 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena beberapa pertimbangan, yaitu; (1) sekolah berasal dari SDN terakreditasi A; (2) sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 se-gugus Kaliyetno kecamatan Dawe kabupaten Kudus tahun ajaran 2019/2020; (3) siswa kelas IV memiliki jumlah yang proporsional; dan (4) hasil nilai ulangan akhir semester siswa kelas IV mencapai rata-rata yang relatif sama. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka dipilihlah SDN 1 Ternadi dan SDN 2 Ternadi sebagai sampel penelitian. Selanjutnya diterapkan teknik acak untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasilnya, maka diperoleh hasil SDN 1 Ternadi sebagai kelas eksperimen dan SDN 2 Ternadi sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes dan nontes. Teknik tes terkait dengan hasil belajar kognitif siswa yang meliputi soal essay. Sedangkan teknik nontes meliputi wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, tugas-tugas selama pembelajaran, hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi proses pembelajaran. Data sekunder dalam penelitian ini berupa daftar nama siswa, daftar nama guru, dan lain sebagainya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas guna mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik, uji homogenitas guna menyelidiki terpenuhi atau tidak sifat homogen pada varians atau kelompok, uji ketuntasan klasikal, uji *N-Gain*, uji *paired sample t-test*, dan uji *independent sample t-test*.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang akan diuraikan pada bab ini berorientasi pada tujuan penelitian yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Problem Solving* berbantuan media film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD.

### 1. Uji Prasyarat

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus uji normalitas melalui (*Kolmogorov-Smirnov*) dengan menggunakan SPSS versi 21, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* berasal dari data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar Kognitif

| Uji Normalitas                 | Kelas Eksperimen     | Kelas Kontrol        |
|--------------------------------|----------------------|----------------------|
| <i>Sig. Kolmogorov-Smirnov</i> | 0,200                | 0,200                |
| Nilai $\alpha$                 | 0,05                 | 0,05                 |
| Keterangan                     | Berdistribusi Normal | Berdistribusi Normal |

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen mempunyai nilai Sig uji normalitas sebesar 0.200 yang lebih besar dari nilai  $\alpha = 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal atau  $H_0$  diterima. Pada kelas kontrol setelah dilakukan uji normalitas mempunyai nilai Sig sebesar 0.200 lebih besar dari nilai  $\alpha = 0.05$  hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal atau  $H_0$  diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi atau tidak sifar homogen pada varians atau kelompok. Berikut disajikan hasil uji homogeitas pada Tabel 2.

Tabel 2 Uji Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar Kognitif

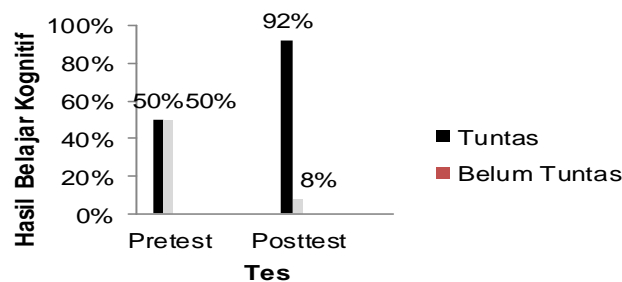
|                |                                    | <b>Levene's Test for equality of Variances</b> |       |
|----------------|------------------------------------|--|-------|
|                |                                    | F  | Sig.  |
| <i>Pretest</i> | <i>Equal variances assumed</i>     | 0,345  | 0,822 |
|                | <i>Equal variances not assumed</i> |  |       |

Berdasarkan Tabel 2 uji homogenitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai Sig sebesar 0.822, hal ini menunjukkan  $H_0$  diterima karena  $Sig > 0.05$ , artinya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varians yang sama.

## 1. Uji Hipotesis

### a) Uji Ketuntasan Kelas Eksperimen

Uji ketuntasan pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 1 Ternadi (kelas eksperimen) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif klasikal siswa. Ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif tersaji pada Gambar 1.

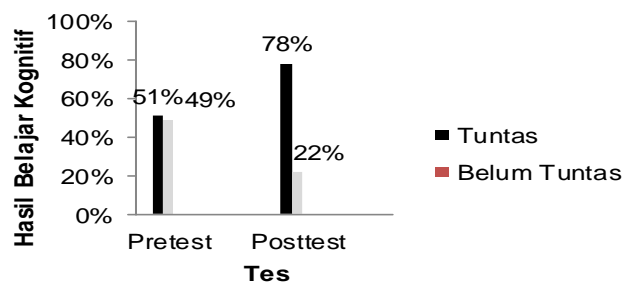


Gambar 1 Ketuntasan *Pretest-Posttest*

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa *pretest* 65,25 dan ketuntasan klasikal baru mencapai 50% sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 50%. Adapun nilai rata-rata hasil belajar kognitif *posttest* 85,56 dan ketuntasan klasikal telah mencapai 92% sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 8%.

### b) Uji Ketuntasan Kelas Kontrol

Uji ketuntasan pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 2 Ternadi (kelas kontrol) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif klasikal siswa. Ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2 Ketuntasan *Pretest-Posttest*

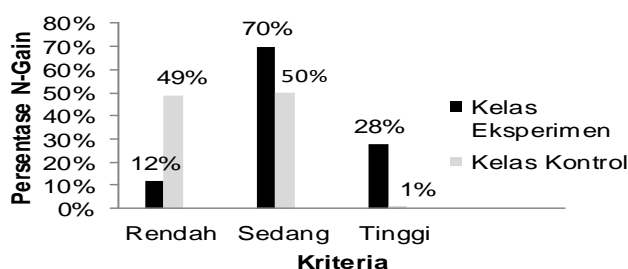
Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif *pretest* 62,40 dan ketuntasan klasikal baru mencapai 51% sedangkan siswa yang

belum tuntas mencapai 49%. Adapun nilai rata-rata hasil belajar kognitif posttest 77,96 dan ketuntasan klasikal mencapai 78% sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 22%.

### c) Uji Peningkatan

Uji peningkatan menggunakan Uji *Gain Score* dilakukan untuk mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berikut ini hasil dari N-Gain hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3 N-Gain Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif siswa di kelas kontrol pada kategori tinggi sebesar 1%, sedangkan di kelas eksperimen sebesar 28%. Hasil belajar kognitif siswa pada kategori sedang di kelas kontrol sebesar 50%, sedangkan di kelas eksperimen sebesar 70%. Hasil belajar kognitif siswa pada kategori rendah di kelas kontrol sebesar 49%, sedangkan di kelas eksperimen sebesar 12%.

Selanjutnya, pada kelas kontrol rata-rata N-Gain sebesar 0.26 dan berada pada kategori rendah, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata N-Gain sebesar 0.48 dan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

### d) Uji Pengaruh

#### 1. Uji *Paired Sample t-Test*

*Uji Paired Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Problem Solving* berbantuan media film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA SD kelas IV. Berikut ini hasil *paired sample t-test* tersaji pada Tabel 3.



Tabel 3. Uji *Paired Sample t-Test*

| <i>Paired Pretest-<br/>Posttest</i> | <b>t</b> | <b>df</b> | <b>Sig.</b> |
|-------------------------------------|----------|-----------|-------------|
|                                     | 4.342    | 27        | .000        |

Berdasarkan Tabel 3 data yang diperoleh, diketahui bahwa hasil *Sig* sebesar  $0.00 < 0.05$ , artinya  $H_0$  ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa dengan *Problem Solving* berbantuan media film animasi.

## 2. Uji *Independent Sample t-Test*

Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model *Problem Solving* berbantuan media film animasi dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA SD.

Berikut ini hasil *independent sample t-test* tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji *Independent Sample t-Test*

| Sig. 2<br>tailed | $\alpha$ | Experimen   | Mean<br>Kontrol |
|------------------|----------|---|-----------------|
| 0.00             | 0.05     | 85.41   | 72.46           |
| Keterangan       |          | Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa |                 |

Dilihat dari tabel uji di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka  $0.00 < 0.05$ . Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran.

Selama pembelajaran dengan model *Problem Solving* berbantuan media film animasi, siswa nampak antusias dan gembira. Pembelajaran model *Problem Solving* berbantuan media film animasi nampak memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui sebuah praktek, sehingga pengalaman itu akan terpatir lama dalam ingatan siswa. Sebagaimana pendapat dari Prawiro (2011: 36) mengatakan bahwa *problem solving* membelajarkan siswa dengan jalan menghadapkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh siswa sendiri dengan mengarahkan segala kemampuan yang ada pada diri siswa tersebut.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa;(1) Terdapat pengaruh model *problem solving* berbantuan media film

animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil uji pengaruh menunjukkan nilai *Sig* sebesar  $0.00 < 0.05$ , artinya  $H_0$  ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model *problem solving* berbantuan media film animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa; dan (2) Terdapat perbedaan pengaruh model *problem solving* berbantuan media film animasi dan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan uji pengaruh menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0.00 < 0.05$ . Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S.B & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kurniawan, A. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *Jurnal Kependidikan*. 3 (4): 46-52.
- Miaz, Y. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 12 (2): 87-89.
- Noviyanto, T., Juanengsih, N., & Eny. 2015. Penggunaan Media Film Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Journal Edusanins*. 7 (1): 57-63.
- Prawiro, N. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*. 1 (2): 34-44.
- Ristiasari, T. 2012. Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*. 1 (3): 34-41.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan Baru*. (edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardoyo. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*. 2 (3): 1-7.