



Optimalisasi Penggunaan Media Teknologi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru di SMAN 15 Adidarma Banda Aceh

Zulfikar¹

Kepala Sekolah SMA Negeri 15 Adidarma, Banda Aceh, Aceh, Indonesia

zulfikartijue@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pengintegrasian media teknologi menggunakan aplikasi Canva pada guru sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di SMAN 15 Adidarma Banda Aceh. Kinerja pendidikan yang lebih baik di masa depan, kebutuhan akan sistem informasi dan teknologi informasi yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai sarana utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di dunia global. Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu kegiatan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menggunakan berbagai perangkat pembelajaran dan mengatur bahan dan kondisi untuk setiap kegiatan siswa. Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat dan maju, diharapkan guru memahami teknologi untuk mendukung semua operasional yang ada dalam dunia pendidikan. Melalui optimalisasi penggunaan media teknologi menggunakan aplikasi Canva, guru dapat menggunakan lingkungan belajar berbasis teknologi yang membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan, menarik dan menciptakan pembelajaran bermakna.

Kata-kata kunci: *Optimalisasi, Media Teknologi, Pembelajaran, Canva, Guru.*

A. Pendahuluan

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnama, 2020). Rendah dan tingginya kualitas pada pembelajaran bergantung pada guru yaitu bagaimana cara guru menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam menarik minat dan motivasi belajar siswa, guru dapat memakai media belajar yang variatif (Dwipayana, dkk., 2020) dengan menggunakan berbagai teknologi.

Predikat yang melekat pada seorang guru profesional tentu saja harus diimbangi dengan kinerja, prestasi, dan kompetensi yang mumpuni. Seiring dengan tuntutan profesionalisme, tentunya semangat membelajarkan siswa sesuai dengan kaidah dalam kurikulum harus dijalankan (Mulia & Suwarno, 2016). Sehingga, aplikasi pembelajaran harus diwujudkan dalam persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran di mana guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa sehingga memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. (Arifin dkk, 2021).

Untuk mewujudkan guru profesional yang mampu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman, diperlukan seorang pemimpin atau kepala sekolah yang mampu mengatur sekolah dengan baik dan memiliki motivasi kerja yang tinggi, serta mampu menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dapat mendukung kinerja guru yang berakhir pada peningkatan prestasi siswa (Iskandar, 2013). Wahyusumidjo (2011) menjelaskan bahwa kepala sekolah adalah sebagai seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas tambahan untuk memimpin suatu lembaga atau sekolah di mana diselenggarakan proses belajar mengajar.

Kepala sekolah sebagai pimpinan tertinggi yang sangat berpengaruh dan menentukan kemajuan sekolah harus memiliki kemampuan administrasi, memiliki komitmen tinggi, dan luwes dalam melaksanakan tugasnya. Kepemimpinan kepala sekolah yang baik harus dapat mengupayakan peningkatan kinerja guru melalui program pembinaan kemampuan tenaga kependidikan (Iskandar, 2013). Oleh karena itu kepala sekolah harus mempunyai kepribadian atau sifat-sifat dan kemampuan serta

keterampilan-keterampilan untuk memimpin sebuah lembaga pendidikan agar dapat mewujudkan sekolah yang berkualitas.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan penggunaan media sebagai sarana dalam pembelajaran yang lebih kreatif di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh, kepala sekolah melakukan optimalisasi pada guru-guru di sekolah ini dalam memanfaatkan salah satu teknologi yaitu Canva sehingga dapat menciptakan guru yang lebih profesional yang akan berdampak baik pula pada siswa.

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju dan mendorong inovasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan semakin berkembangnya teknologi data ilmiah baru atau data sains, kecerdasan buatan dan meningkatnya penggunaan internet di segala bidang kehidupan (Ghufron, 2018). Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 harus dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa., & Ilmi, 2020).

Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran perlu memanfaatkan teknologi, sebagai sarana untuk belajar yang aktif, tidak membosankan, dan serius dalam belajar. Secara makro ada enam tren yang sedang melanda dunia abad ke-21. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat. Kedua, globalisasi semakin memperkuat integrasi antar belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, komunikasi dan transportasi. Ketiga, globalisasi perusahaan menyebabkan degradasi dunia. Keempat, dunia berubah dengan sangat cepat. Kelima, tumbuhnya komunitas baru, seperti masyarakat informasi, pengetahuan dan jaringan. Keenam, fenomena meningkatnya permintaan kreativitas dan inovasi adalah kekuatan individu dalam persaingan yang konstan (Jelantik, 2019). Penguasaan terhadap teknologi tersebut adalah sesuatu yang harus dikuasai generasi muda saat ini (Setiani, 2014). Apalagi sekarang generasi muda disebut generasi milenial semuanya menginginkan hal-hal instan dan cepat yang jarang ditemukan seperti dulu karena perkembangan teknologi.

Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat mendukung pembelajaran baik didalam atau diluar ruangan. Hal ini sangat penting bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mengenal lingkungan belajar sehingga menjadi proses belajar yang baik, aktif dan bermanfaat. Keuntungan media pembelajaran bagi guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa untuk membantu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa digali untuk membuat beberapa alasan tersebut menjadi benar dan nyata, melakukan suatu aktivitas kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Membantu guru dan siswa

mencapai keterampilan dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerima agar penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien serta terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Selain itu, siswa lebih cepat memahami dan merangsang minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016).

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Guru mampu menyesuaikan media belajar dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Implikasi terkait dengan perkembangan teknologi yang semakin maju juga berdampak terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah pembelajaran Biologi. Sebuah cara untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, yaitu penggunaan sumber daya teknologi sebagai media untuk proses pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Menurut (Junaedi, 2021), canva merupakan aplikasi desain grafis online dengan berbagai alat bantu seperti poster, CV atau ringkasan, presentasi, brosur, pamflet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, bulletin dan lainnya yang disediakan di aplikasi canva tersebut. Aplikasi canva ini juga sangat bagus membantu guru dan siswa mengimplementasikan proses pembelajaran yang sudah berbasis teknologi, kreativitas, keterampilan, dan keuntungan lain yang bisa didapatkan karena bisa meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar dengan menyajikan bahan dan sumber ajar yang tentunya juga menarik.

Canva menyediakan berbagai template seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis periklanan, teknologi dan banyak lainnya. Adapun kelebihan dari aplikasi canva menurut (Tanjung, 2019), adalah mempunyai desain yang cukup banyak dan sangat menarik. Sehingga dapat meningkatkan daya kreatif guru dan siswa dalam membuat media atau alat dengan banyak fitur yang ditawarkan sebelumnya, dan juga bisa lebih hemat waktu pada saat belajar.

Menurut (Purnama, 2020) canva adalah salah satu aplikasi yang turut ada dalam maraknya perkembangan teknologi. Dan dapat digunakan juga membuat materi pembelajaran yang menyediakan presentasi untuk pendidikan. Menurut (Tiawan, dkk., 2020), canva juga memiliki beberapa keunggulan, seperti:

- a) Memiliki beberapa desain yang menarik
- b) Dapat membangkitkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran
- c) Lebih hemat waktu dalam pembelajaran

- d) Tidak perlu menggunakan laptop saat desain, bisa juga menggunakan gadget. (Tanjung, 2019).

B. Metode

Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 22 Desember 2022 di aula SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh. Aziz (2012) menyatakan bahwa peran guru adalah “perpaduan antara orang tua, pendidik, pengajar, pelatih/pembimbing, administrator, dan peninjau. Guru mencoba yang terbaik agar Kegiatan kelas dapat berjalan dengan baik. Di sisi lain, guru dituntut untuk terus melatih keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan Pelangi (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam suatu sistem pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran tidak mungkin terlaksana. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar mengajar. Sudjana (2011) mendukung hal tersebut, bahwa salah satu keunggulan media dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pelajaran menjadi lebih menarik perhatian.

Menyikapi urgensi tersebut, sehingga penulis mengarahkan guru untuk mengintegrasikan penggunaan media teknologi dalam menyipakan perangkat pembelajaran maupun pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dapat dengan mudah diunduh melalui *playstore* yang tersedia di gadget android. (Tanjung., & Faiza, 2019) mengatakan juga bahwa dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Di dalam aplikasi ini banyak sekali pilihan template yang diberikan sehingga mempercepat dalam proses pengerjaan/desain.

Kelompok sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh pendidik di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh. Dalam pelaksanaan kegiatan, kepala sekolah SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh bertindak sebagai pelatih dan fasilitator seluruh kegiatan dan guru-guru SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh sebagai peserta kegiatan. Beberapa mahasiswa PPG Prajabatan 2022 Universitas Syiah Kuala dilibatkan untuk membantu kegiatan ini.

Pendekatan yang digunakan dalam merealisasikan kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif di mana pendekatan ini melibatkan instruktur dalam kegiatan ini adalah kepala sekolah dan peserta yaitu guru di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh akan terlibat secara aktif, intensif, dan berjalan dua arah.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Optimalisasi Penggunaan Media Teknologi dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Guru di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh telah berlangsung dengan baik di mana program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak peserta pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini yaitu memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis di dalam proses pembelajaran sekolah. Guru-guru SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh telah mampu memanfaatkan seluruh fitur-fitur yang ada di Canva. Hal ini terlihat dari bagaimana guru telah berhasil menyelesaikan projek menggunakan Canva seperti membuat Mind Map, presentasi, dan mengatur jadwal pembelajaran dengan fitur Canva for Education. Selain itu, melalui wawancara semi struktural, guru sangat tertarik untuk segera mengaplikasikan Canva dalam proses pembelajaran karena guru yakin pembelajaran dengan Canva akan mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan Arifin dkk (2021) yang menyebutkan bahwa Canva adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik dan memfasilitasi media belajar yang tidak harus dibuat dengan cara yang sulit dan mahal. Beberapa hasil penelitian terkait integrasi Canva dalam pembelajaran telah memberi dampak positif seperti Yana dan Adam (2019) yaitu terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Canva berbasis blended learning. Selanjutnya, Pelangi (2020) yaitu menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Selain itu, pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi bagian yang diperlukan dalam memberikan pendidikan yang bermutu di sekolah. Kualitas pendidikan yang baik akan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilakukan secara komprehensif dan berkelanjutan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah., & Inanna, 2017). Pendidikan sebagai alat untuk pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan siap terhadap segala perubahan (Alazam., dkk, 2012). Kemudian pendidikan juga berperan dalam membentuk manusia yang bermoral dan bermartabat.

Salah satu keberhasilan pembelajaran adalah karena faktor kesiapan guru (Rahmatullah., dkk, 2019). Untuk itu diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta strategi pembelajaran untuk

penggunaan di kelas. Dengan kata lain, pembelajaran yang berkualitas dimulai dari guru yang berkualitas. Jika guru meningkat setiap hari, maka pendidikan juga semakin baik dan berkualitas (Fatmawati., & Rahmatullah, 2018). Terdidik berarti guru bertanggung jawab untuk melaksanakan sistem pembelajaran sedemikian rupa sehingga berjalan dengan baik, tentu saja keberhasilan penerapan sistem pembelajaran di kelas bergantung pada kompetensi guru dan kemampuan guru untuk memotivasi siswa.

Guru atau pelatih bertindak lebih seperti fasilitator pembelajaran. guru motivator dan fasilitator harus memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat mudah menumbuhkan semangat siswa untuk belajar memahami pelajaran (Yulianti, 2019). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Fatmawati., & Rahmatullah, 2018). Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan model pembelajaran adalah kunci keberhasilan belajar adalah pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Oleh karena itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami isi materi (Rokhayani., dkk, 2014).

Pembelajaran yang efektif adalah proses yang membuat siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap khusus sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual khususnya Canva merupakan support yang sangat penting dalam proses pembelajaran baik offline maupun online. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat memudahkan belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Zulfikar



Gambar 1 (a, b, c, d). Program Optimalisasi Penggunaan Media Teknologi Canva Pada Guru Di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh

D. Kesimpulan

Mewujudkan guru profesional yang mampu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman, diperlukan seorang pemimpin atau kepala sekolah yang mampu mengatur sekolah dengan baik dan memiliki motivasi kerja yang tinggi, serta mampu menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dapat mendukung kinerja guru yang berakhir pada peningkatan prestasi siswa. Penyelenggaraan penggunaan media teknologi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada Guru di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh telah berlangsung dengan baik di mana program pelatihan ini telah mampu memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis di dalam proses pembelajaran sekolah pada guru-guru di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh.

E. Ucapan Terimakasih

Ucapan Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu, menyumbangkan ide, berbagi saran, masukan dalam penyelesaian artikel ini.

F. Daftar Pustaka

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2 (1), 27-40.
- Alazam, A.-O., Bakar, A. R., Hamzah, R., & Asmiran, S. (2012). "Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational and Technical Teachers in Malaysia". *Creative Education*, 03(08), 70-76.
- Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. Dalam Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Aziz, Hamka Abdul. (2012). *Karakter Guru Profesional: Melahirkan Murid Unggul Menjawab Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Al-Mawardi Prima.
- Boholano, H. (2017). "Smart Social Networking: 21st Century Teaching And Learning Skills". *Research in Pedagogy*, 7 (2), 21-29.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3 (1), 49-60.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1 (2), 23.
- Ghufron, M. (2018). Revolusi Industri 4.0 : Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat*, 332-337.
- Iskandar, U. (2013). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Peningkatan Kinerja Guru. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1).
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For. 07 (02), 80-89.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140.
- Mulia, D. S., & Suwarno, S. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 9(2).

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8 (2), 79-96.
- Purnama, Shinta. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5 (2), 8-15.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 700-704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284-288.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143-149.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7 (2), 79-85.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (4), 476-480.
- Wahyusumidjo. (2011). *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yana, D., & Adam. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.
- Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).