

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI KOMBINASI MEDIA CETAK DENGAN PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II-A DI SDN KEDUNG BADAK 2

Nuryanti¹, Elly Sukmanasa², Annisa Nurul Dhiani³

¹Program Profesi Guru Prajabatan, Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

³SDN Kedung Badak 2, Bogor, Indonesia

¹ppg.nuryanti96@program.belajar.id, ²ellysukmanasa@unpak.ac.id

³annisadhiani92@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

It is no longer new that learning mathematics is a lesson that is seen as unpleasant or even scary. This then makes learning mathematics a lesson that is less popular with students, including students in class II of elementary school. Therefore, the aim of this research is to resolve the problems that occur in class IIA at SDN Kedung Badak 2, where most of the students are not interested in learning. The method used in this research was using the classroom action research method (PTK) and was carried out in 2 cycles. in the learning process in cycle I, the percentage of increase in students' interest in learning reached 71.42%, and experienced an increase in cycle II, namely to 85.71%. The percentage increase in student interest in learning in cycle I and cycle II was 14.29%. This increase in interest can be seen from the increase in student learning outcomes.

Keywords: Learning Interests, Learning Media, Games in Learning, Mathematics, learning outcomes.

ABSTRAK

Bukan lagi hal baru jika pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang dipandang tidak menyenangkan bahkan menakutkan, hal tersebut lantas menjadikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, termasuk peserta didik kelas II Sekolah dasar. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dikelas IIA SDN Kedung Badak 2, yang sebagian besar peserta didiknya kurang meminati pembelajaran tersebut. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. pada proses pembelajaran siklus I persentase peningkatan minat belajar peserta didik mencapai 71,42%, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 85,71%. Peningkatan presentase minat belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II sebesar 14,29%. Peningkatan minat ini dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, Permainan dalam Pembelajaran, Matematika, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

SDN Kedung Badak 2 merupakan salah satu sekolah dasar

Negeri di Kota Bogor. Kelas II terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B. Seperti kebanyakan peserta

didik lainnya, pembelajaran matematika menjadi Pelajaran yang ditakuti, begitupun bagi peserta didik di kelas II A, Matematika menjadi pembelajaran yang kurang mereka minati dikarenakan dipandang rumit dan sulit dipahami. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika, ketika belajar matematika peserta didik menjadi kurang bersemangat dan menjadi asik sendiri. Berdasarkan situasi ini maka dapat disimpulkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika cenderung kurang.

Minat belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara tetap dalam proses belajar, sejalan dengan pendapat Slameto, minat juga bermakna sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan serta mengenang suatu kegiatan (Pendidikan & Perkantoran, 2016). Minat belajar dipengaruhi oleh 2 faktor, faktor intern dan faktor ekstern (Charli et al., 2019). Aspek dalam minat belajar peserta didik meliputi kesadaran, keinginan atau kemauan, perasaan senang, dan perhatian (Pendidikan & Perkantoran, 2016). Indikator yang digunakan untuk

mengukur motivasi belajar adalah hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Nurhana Friantini & Winata, n.d.)

Minat belajar peserta didik dapat dimunculkan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian, kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat untuk belajar, maupun melalui suatu kegiatan yang berbeda dari kegiatan yang selama ini dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa untuk membantu penyampaian materi, selain itu media ini juga dapat berperan sebagai salah satu cara untuk memunculkan minat belajar matematika peserta didik (Adnan et al., 2020)

Seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan siswanya disebut sebagai media pembelajaran (Lestari & Rizki Suryani, 2019). Media menjadi alat bantu yang dapat mempermudah

penyampaian materi sekaligus menarik perhatian peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, pembelajaran akan menjadi lebih optimal dan menyenangkan jika guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif. Dalam hal ini guru perlu memahami karakteristik siswa agar dapat melaksanakan interaksi edukatif dengan mudah (Adnan et al., 2020)

Selain media, melihat karakteristik dari peserta didik kelas II A yang cenderung, aktif dan senang kesana kemari, pengkombinasian pembelajaran dengan permainan juga dapat dilakukan, dimana permainan dalam pembelajaran ini dapat membuat peserta didik tetap bergerak aktif tanpa meninggalkan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dan permainan ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara guru terhadap materi yang akan disampaikan serta dapat memunculkan pengalaman belajar baru terhadap pembelajaran matematika bagi peserta didik.

Minat belajar timbul ketika peserta didik aktif dalam proses

pembelajaran. Menurut Hardwinoto dan Setiabudhi, minat belajar matematika siswa akan bertambah jika dapat memahami dan menyelesaikan soal matematika dengan mudah (Nurhana Friantini & Winata, n.d.). Hamalik berpendapat bahwa untuk membantu keefektifan dalam proses pembelajaran, dalam penyampaian pesan, dan isi pelajaran itu sendiri, guru dapat menggunakan media pembelajaran (Nugraheni, 2017). Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya (Berpendidikan et al., n.d.).

Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Penggunaan variasi media pembelajaran bertujuan untuk mengurangi kejenuhan dalam belajar, siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang tidak monoton sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memotivasi, memberikan pengalaman, yang lebih, dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi (Lestari & Rizki Suryani, 2019).

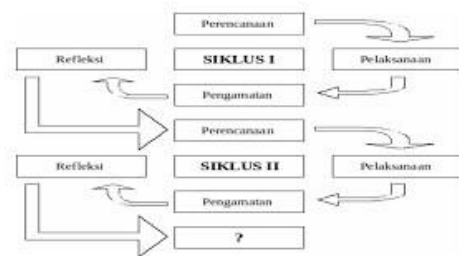
Menjaga minat belajar peserta didik adalah kunci penting dalam pendidikan. Pendekatan yang membosankan dan monoton dapat membunuh rasa ingin tahu alami peserta didik dan meredam semangat belajarnya. Ini adalah di mana peran belajar sambil bermain menjadi sangat penting [6]

Melalui permainan, pembelajaran berubah menjadi pengalaman yang menghibur dan interaktif, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan mempertahankan minat belajar peserta didik. (Weng et al., 2018)

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dilakukan penelitian ini yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik dengan menggunakan kombinasi media pembelajaran dengan permainan, dengan peningkatan minat belajarnya, diharapkan hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik., sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik juga menjadi bukti peningkatan minat belajar (Ayu Nurmala et al., 2014).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan siklus metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Kemmis & Mc Taggart mengatakan bahwa Siklus PTK ini dilakukan sebanyak 2 siklus mengikuti 4 tahapan untuk setiap siklusnya, yaitu perencanaan (planing), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) (Sutrisna Wibawa Bahan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, n.d.) Penggambaran siklus PTK dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah itu dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas tertentu (Jurnal Formatif 3(2): 115-125, n.d.). PTK ini dilaksanakan di SDN Kedung Badak 2 Kota Bogor

yang yang beralamat di Jl. Kolonel Enjo Martadisastra No. 3 RT 06/ RW 05, Kedung Badak, Kec. Tanah Sareal, Kota Bogor, Jawa Barat dengan subjek penelitian kelas IIA Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 pada bulan April 2024, dengan subjek penelitian yang terdiri dari 21 peserta didik.

Pelaksanaan proses siklus Penelitian Tindakan Kelas melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari Siklus I, dan Siklus II. Tahapan kegiatannya dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Muthohar, n.d.). Sebagai gambaran, berikut adalah jadwal kegiatan penelitian tindakan kelas.

Tabel 1. Jadwal kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

No	Jenis Kegiatan	Bulan April			
		1	2	3	4
1	Siklus 1				
	Rencana			√	
	Tindakan			√	
	Observasi			√	
	Refleksi			√	
2	Siklus 2				
	Rencana				√
	Tindakan				√
	Observasi				√
	Refleksi				√

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi.

Lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi belajar ini digunakan untuk mengetahui peninngkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran setelah menggunakan variasi media dan permainan dalam pembelajaran. Lembar observasi juga sekaligus berperan sebagai analisis data aktivitas peserta didik.

Data dari lembar kerja dan lembar observasi peserta didik ini dianalisis dengan menggunakan kategori penilaian presentase menurut Syah (Jurnal Formatif 2(1): 71-81, n.d.). Uji validitas dan uji reliabilitas telah dilakukan terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam PTK ini adalah meningkatnya minat belajar matematika peserta didik yang ditunjukkan dengan kenaikan persentase minat peserta didik antar siklus dan aktivitas minimal 80% siswa berada pada kategori baik..

minat belajar matematika siswa kelas IIA berada pada kategori kurang baik. Peserta didik harus diberikan pengalaman belajar baru yang berbeda dari biasanya. Pengalaman belajar baru yang dimaksud disini adalah dengan mengkombinasikan media pembelajaran dengan permainan. Dalam pembelajaran yang

dilakukan pada 2 siklus ini, guru menggunakan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik dan telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. meliputi visual, auditori dan kinestetik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari tes yang telah dilakukan oleh peserta didik dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Jika mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan mengkombinasikan media dan permainan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. (Harsiwi & Arini, 2020b)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus yang telah dilaksanakan, dilakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang nantinya akan menjadi bahan

perbaikan pada pelaksanaan siklus yang selanjutnya.

Hasil data analisis prasiklus menunjukkan bahwa minat belajar matematika peserta didik kelas IIA berada pada kategori kurang baik. Saat memasuki pembelajaran matematika, Sebagian besar dari peserta didik menjadi asik sendiri dan kehilangan fokus pada pembelajaran. Dalam usaha untuk meningkatkan minat belajar, maka peserta didik perlu diberikan pembelajaran yang berbeda dari biasanya yaitu dengan membuat peserta didik banyak berinteraksi dengan sumber belajar baru seperti media pembelajaran dan permainan.

Dalam pembelajaran yang dilakukan pada 2 siklus ini, guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar cetak pada siklus pertama, dan pada siklus kedua dikombinasikan media gambar cetak dengan permainan

Penggunaan media gambar cetak yang dikombinasikan dengan permainan dapat membantu proses pembelajaran peserta didik serta sesuai dengan berbagai gaya belajar yang dimiliki peserta didik yaitu visual, auditori, dan kinestetik. papan tulis,

serta siswa juga digunakan sebagai media pembelajaran.

Data hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Dimana semaking meningkatnya hasil pembelajaran, maka hal tersebut dapat menjadi bukti bahwa minat belajar matematika kelas IIA ini juga mengalami peningkatan.

Peningkatan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 dan 3. Persentase peningkatan minat belajar peserta didik pada siklus I mencapai 71,42%, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 85,71%. Peningkatan presentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II sebesar 14,29%

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar dan Peningkatan Minat Belajar Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik	Minat Meningkat	Minat tidak Meningkat
1	AD	80	√	
2	A	100	√	
3	APA	80	√	
4	AZ	100	√	
5	AVN	100	√	
6	ASA	50		√
7	ACH	100	√	
8	ALR	80	√	
9	D	100	√	

10	HH	100	√	
11	INJ	90	√	
12	LO	100	√	
13	MA	100	√	
14	MDA	40		√
15	MFAB	100	√	
16	MGA	40		√
17	NAS	60		√
18	NAA	60		√
19	RB	100	√	
20	RA	70		√
21	ZOS	100	√	
Jumlah			15	6
Persentase				71,42 %

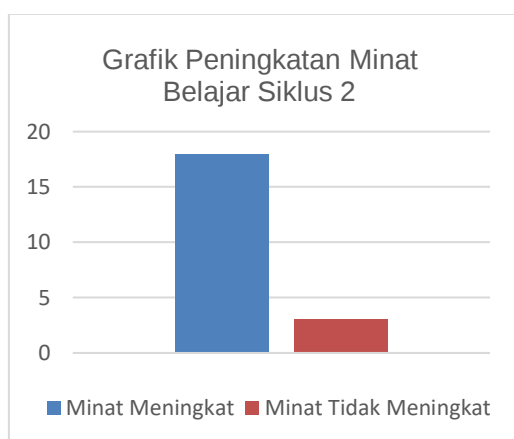


Grafik 1. Peningkatan Minat Belajar Siklus I

Persentase minat belajar peserta didik pada siklus I mencapai 71,42%, dan dapat dikategorikan cukup baik, tapi belum dapat dikatakan siklus PTK ini mencapai tingkat keberhasilan, maka dilaksanakan Kembali siklus ke II. Pada siklus ke II minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dan mencapai 85,71%. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3 dan Grafik 2

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar dan Peningkatan Minat Belajar Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik	Minat Meningkat	Minat tidak Meningkat
1	AD	100	√	
2	A	100	√	
3	APA	100	√	
4	AZ	100	√	
5	AVN	100	√	
6	ASA	100	√	
7	ACH	100	√	
8	ALR	100	√	
9	D	100	√	
10	HH	100	√	
11	INJ	100	√	
12	LO	100	√	
13	MA	100	√	
14	MDA	60		√
15	MFAB	100	√	
16	MGA	50		√
17	NAS	80	√	
18	NAA	60		√
19	RB	100	√	
20	RA	100	√	
21	ZOS	100	√	
Jumlah			18	3
Persentase				85,71 %



Grafik 2. Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siklus II

Pada siklus ke II ada peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 14,29%. Hal ini dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik, jika melihat dari peraihan nilai peserta didiknya pun dapat dilihat ada perbedaan yang signifikan antara nilai peserta didik pada siklus pertama dan siklus ke dua, Dimana perolehan nilai peserta didik pada siklus II banyak yang mendapatkan nilai sempurna. Perbandingan peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat pada Grafik 3.



Grafik 3. Perbandingan Peningkatan Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

Persentase minat belajar peserta didik pada siklus I hanya mencapai 71,42%, dan belum dapat dikatakan telah memenuhi standar dari penelitian Tindakan kelas (PTK). Namun pada siklus II, minat belajar

matematika Peserta didik meningkat menjadi 85,71%. dan telah melebihi dari standar penelitian Tindakan kelas (PTK) sehingga pelaksanaan siklus cukup sampai siklus II.

D. Kesimpulan

pembelajaran matematika menjadi Pelajaran yang ditakuti, begitupun bagi peserta didik di kelas II A, Matematika menjadi pembelajaran yang kurang mereka minati dikarenakan dipandang rumit dan sulit dipahami. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika, ketika belajar matematika peserta didik menjadi kurang bersemangat dan menjadi asik sendiri. Berdasarkan situasi ini maka dapat disimpulkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika cenderung kurang.

Menjaga minat belajar peserta didik adalah kunci penting dalam pendidikan. Pendekatan yang membosankan dan monoton dapat membunuh rasa ingin tahu alami peserta didik dan meredam semangat belajarnya. Ini adalah di mana peran belajar sambil bermain menjadi sangat penting.

Melalui permainan, pembelajaran berubah menjadi pengalaman yang menghibur dan interaktif, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan mempertahankan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dilakukan penelitian ini yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik dengan menggunakan kombinasi media pembelajaran dengan permainan, dengan peningkatan minat belajar maka hasil belajar juga kemungkinan besar akan meningkat, sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik juga menjadi bukti peningkatan minat belajar (Lestari.2015).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus yang telah dilaksanakan, dilakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang nantinya akan menjadi bahan perbaikan pada pelaksanaan siklus yang selanjutnya

Persentase minat belajar peserta didik pada siklus I hanya mencapai 71,42%, dan belum dapat

dikatakan telah memenuhi standar dari penelitian Tindakan kelas (PTK). Nmaun pada siklus II, minat belajar matematika Peserta didik meningkat menjadi 85,71%. dan telah melebihi dari standar penelitian Tindakan kelas (PTK) sehingga pelaksanaan penelitain cukup dengan 2 siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania, S. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI. In *Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Berpendidikan, M. G., Menuju, R., Berkemajuan, I., & Ulya, H. (n.d.). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020a). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020b). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Jurnal Formatif* 2(1): 71-81. (n.d.).
- Jurnal Formatif* 3(2): 115-125. (n.d.).
- Lestari, N., & Rizki Suryani, D. (2019). *PENGUNAAN VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 2 MERAUKE USING LEARNING MEDIA VARIATIONS TO IMPROVE MOTIVATION AND INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS STUDENTS OF XI IPS 3 SMA NEGERI 2 MERAUKE*. 1(2), 74–79. <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/mathematics>
- Muthohar, A. (n.d.). *Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas (seri PPG* 2021). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12879.00162>
- Nugraheni, N. (2017). *IMPLEMENTASI PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH*

DASAR. *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP*, 1(2), 142–149.
<http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika>

Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (n.d.). *ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.

Pendidikan, J., & Perkantoran, M. (2016). *MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes)* (Vol. 1, Issue 1).
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>

Sutrisna Wibawa Bahan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, O. (n.d.). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*.

Weng, W., Smk, S., Paul, S., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pendidikan Stem dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. In *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities* (Vol. 3).