

## **Wordwall sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata BIPA: Desain dan Implementasinya**

**Agung Dzaky Syuhada<sup>1</sup> Ida Binneka<sup>2</sup> Irma Yanti Sitorus<sup>3</sup> Safinatul Hasanah Harahap<sup>4</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email: [agungkisan82@gmail.com](mailto:agungkisan82@gmail.com)<sup>1</sup> [binnekaida@gmail.com](mailto:binnekaida@gmail.com)<sup>2</sup> [irmayantisitorus4@gmail.com](mailto:irmayantisitorus4@gmail.com)<sup>3</sup> [finahrp@gmail.com](mailto:finahrp@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstract**

*Vocabulary learning is one of the fundamental aspects in the mastery of the Indonesian language for foreign speakers (BIPA). This research aims to describe the design and implementation of the Wordwall application as an interactive media in learning BIPA vocabulary. Wordwall is a web-based platform that provides various educational game templates, such as quizzes, word pairs, anagrams, and crossword puzzles, which can be used to create an interesting and fun learning experience. This study uses a qualitative descriptive method with literature study techniques, namely analyzing various previous research on the use of Wordwall and digital media in BIPA learning. The results of the study show that Wordwall can be designed systematically according to the basic competence and achievement indicators at each level of BIPA. The implementation is proven to increase learning motivation, facilitate vocabulary understanding, and create an interactive and not boring learning atmosphere. The average pass rate reached 80% and the user satisfaction rate reached 82% in several studies studied. Thus, Wordwall deserves to be considered as an effective BIPA vocabulary learning media, both in face-to-face and online learning.*

**Keywords:** *Wordwall, Interactive Media, BIPA Vocabulary, Gamification, Online Learning*

### **Abstrak**

Pembelajaran kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam penguasaan bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain dan implementasi aplikasi Wordwall sebagai media interaktif dalam pembelajaran kosakata BIPA. Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, pasang kata, anagram, dan teka-teki silang, yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Kajian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik studi kepustakaan, yakni menganalisis berbagai penelitian terdahulu mengenai penggunaan Wordwall dan media digital dalam pembelajaran BIPA. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wordwall dapat dirancang secara sistematis sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator capaian pada setiap level BIPA. Implementasinya terbukti meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman kosakata, dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Tingkat kelulusan rata-rata mencapai 80% dan tingkat kepuasan pengguna mencapai 82% dalam beberapa studi yang dikaji. Dengan demikian, Wordwall layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran kosakata BIPA yang efektif, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

**Kata Kunci:** Wordwall, Media Interaktif, Kosakata BIPA, Gamifikasi, Pembelajaran Daring



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia tidak lagi sekadar menjadi bahasa nasional, tetapi juga berkembang sebagai bahasa yang dipelajari oleh masyarakat internasional melalui program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Program ini merupakan bagian dari upaya internasionalisasi bahasa Indonesia yang berpijak pada Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 dan dikelola oleh Pusat Penguatan dan Pemberdayaan Bahasa di bawah Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Septriani & Rustandi, 2023). Minat terhadap BIPA terus meningkat dan menjangkau berbagai kawasan dunia dengan latar belakang kepentingan yang beragam, seperti pendidikan, perdagangan, pariwisata, dan kerja sama budaya (Asteria & Farida, t.t.). Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bahasa Indonesia semakin memperoleh posisi strategis dalam komunikasi global. Di balik perkembangan tersebut, pembelajaran BIPA masih menghadapi tantangan mendasar, terutama dalam penguasaan kosakata. Kosakata merupakan fondasi keterampilan berbahasa karena menjadi sarana utama untuk mengekspresikan gagasan dalam komunikasi lisan maupun tulis. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, kemampuan berbicara dan menulis pelajar sulit berkembang (Faizin & Isnaini, 2018). Tantangan ini semakin kompleks akibat perbedaan tipologis antara bahasa Indonesia dan bahasa pertama pelajar, khususnya dalam aspek afiksasi dan konstruksi kalimat (Muzdalifah & Nuryanti, 2020). Keterbatasan kosakata bahkan dilaporkan menjadi salah satu karakteristik umum pelajar BIPA yang berdampak pada efektivitas proses pembelajaran (Asteria & Farida, t.t.).

Permasalahan tersebut kerap diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada pengajar dan minim pemanfaatan media interaktif. Pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah cenderung membuat pelajar pasif (Faizin & Isnaini, 2018). Temuan serupa dilaporkan oleh Yulianti et al. (2023) yang mencatat keterbatasan media pembelajaran di kelas BIPA tingkat pemula, sehingga variasi aktivitas belajar menjadi kurang optimal. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, keterbatasan media interaktif berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar pelajar (Septriani & Rustandi, 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pelajar yang adaptif terhadap teknologi digital dan praktik pembelajaran yang masih konvensional. Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, gamifikasi dipandang sebagai pendekatan yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Penerapan elemen permainan dalam pembelajaran, seperti pemberian poin, batas waktu, dan umpan balik langsung, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Muzdalifah & Nuryanti, 2020). Penelitian Yulianti et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi pada kelas BIPA tingkat pemula memperoleh validasi ahli dengan kategori layak serta respons positif dari pelajar dan pengajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki dasar empiris sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran BIPA.

Salah satu platform gamifikasi yang banyak dimanfaatkan adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengajar merancang aktivitas interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis khusus (Prasetia & Kadir, 2024). Wordwall menyediakan berbagai template permainan yang dapat digunakan untuk pengenalan, latihan, dan evaluasi kosakata. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran BIPA memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi pelajar (Septriani & Rustandi, 2023; Sibarani et al., 2024). Namun, kajian yang secara komprehensif membahas desain dan implementasi Wordwall sebagai media pembelajaran kosakata BIPA dalam satu kerangka analisis yang terpadu masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan desain Wordwall yang sesuai untuk pembelajaran kosakata BIPA berdasarkan standar kompetensi yang berlaku dan (2) menganalisis implementasinya dalam berbagai konteks pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar pelajar. Melalui studi kepustakaan terhadap penelitian-penelitian relevan, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengajar BIPA dalam merancang dan mengoptimalkan pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran kosakata yang efektif dan kontekstual.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Metode ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis berbagai temuan penelitian terkait desain dan implementasi Wordwall dalam pembelajaran kosakata BIPA. Data penelitian berupa sumber sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding ilmiah, serta laporan penelitian yang relevan dengan penggunaan Wordwall dan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa. Sumber dipilih berdasarkan kriteria: (1) relevansi dengan fokus kajian, (2) kemutakhiran publikasi pada rentang tahun 2018–2024, dan (3) kredibilitas akademik melalui proses peer review. Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengidentifikasi temuan utama dari setiap sumber, mengelompokkannya ke dalam tema-tema seperti desain media, strategi implementasi, dan dampaknya terhadap motivasi serta hasil belajar, kemudian mensintesisnya menjadi uraian yang komprehensif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Karakteristik Wordwall sebagai Media Gamifikasi**

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam aktivitas pembelajaran bahasa. Platform ini menyediakan berbagai template interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk latihan, penguatan, maupun evaluasi pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan teknis lanjutan (Prasetia & Kadir, 2024; Muzdalifah & Nuryanti, 2020). Fitur seperti sistem poin, batas waktu, papan peringkat, serta umpan balik otomatis menjadi elemen utama yang membangun pengalaman belajar berbasis permainan. Secara umum, temuan berbagai penelitian menunjukkan bahwa karakteristik interaktif Wordwall berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan pemelajar dalam proses pembelajaran. Mayoritas penelitian sepakat bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan metode konvensional yang berpusat pada ceramah. Interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat satu arah, melainkan melibatkan respons langsung dari pemelajar terhadap materi yang diberikan. Lebih jauh, temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall mendukung prinsip active engagement dalam pembelajaran bahasa. Kosakata yang dipelajari melalui aktivitas interaktif cenderung lebih mudah diproses secara kognitif karena pemelajar terlibat dalam pengambilan keputusan, pemilihan jawaban, dan evaluasi mandiri melalui umpan balik otomatis. Dalam konteks ini, Wordwall tidak hanya menjadi media penyampai materi, tetapi juga sarana latihan yang memperkuat retensi kosakata melalui pengulangan yang bermakna. Dengan demikian, Wordwall dapat diposisikan sebagai media yang mendukung pembelajaran kosakata secara partisipatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif pemelajar, bukan sekadar alat asesmen berbasis digital.

### **Prinsip Desain Wordwall untuk Pembelajaran Kosakata BIPA**

Desain Wordwall dalam pembelajaran kosakata BIPA harus selaras dengan standar kompetensi lulusan (SKL) BIPA dan struktur kurikulum yang berlaku. Kosakata berperan sebagai fondasi kompetensi kebahasaan yang mendukung keterampilan reseptif dan produktif. Oleh karena itu, pemilihan materi dan jenis aktivitas tidak dapat dilakukan secara acak, melainkan harus mempertimbangkan level kemahiran serta konteks penggunaan bahasa. Hasil sintesis menunjukkan bahwa efektivitas Wordwall sangat dipengaruhi oleh ketepatan desain instruksional. Template tertentu lebih sesuai untuk pengenalan bentuk kata, sementara template lain efektif untuk menguji pemahaman makna dalam konteks kalimat. Mayoritas penelitian sepakat bahwa keberhasilan Wordwall tidak ditentukan oleh banyaknya variasi aktivitas, tetapi oleh kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan rancangan soal. Pembahasan ini mengindikasikan bahwa Wordwall perlu diperlakukan sebagai bagian dari strategi

pembelajaran, bukan sebagai aktivitas tambahan. Desain yang baik harus memperhatikan tingkat kesulitan, kejelasan instruksi, serta keterkaitan kosakata dengan situasi komunikasi nyata. Tanpa perencanaan tersebut, Wordwall berpotensi menjadi permainan yang menarik tetapi kurang mendukung pencapaian kompetensi secara sistematis. Selain itu, integrasi konten budaya lokal dalam desain Wordwall menjadi temuan yang signifikan. Penggunaan tema budaya terbukti meningkatkan relevansi dan konteks penggunaan kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata BIPA melalui Wordwall dapat sekaligus mendukung penguatan identitas budaya dan kompetensi komunikatif lintas budaya. Dengan demikian, prinsip desain Wordwall yang efektif mencakup kesesuaian kurikulum, ketepatan pemilihan aktivitas, relevansi konteks, dan integrasi nilai budaya.

### **Pola Implementasi Wordwall dalam Berbagai Konteks**

Implementasi Wordwall dalam pembelajaran kosakata BIPA menunjukkan pola yang konsisten pada berbagai konteks pembelajaran, baik daring maupun tatap muka. Dalam pembelajaran jarak jauh, Wordwall digunakan untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan interaksi selama kelas berlangsung. Sementara itu, dalam pembelajaran tatap muka, Wordwall dimanfaatkan sebagai kegiatan penguatan atau evaluasi formatif. Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa fleksibilitas Wordwall memungkinkan penggunaannya pada berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan pembuka hingga evaluasi akhir. Mayoritas penelitian sepakat bahwa Wordwall efektif meningkatkan partisipasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif. Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa Wordwall berfungsi sebagai mediator interaksi pedagogis. Dalam kelas daring, platform ini mampu menjembatani keterbatasan komunikasi langsung antara pengajar dan pelajar. Aktivitas berbasis permainan mendorong pelajar untuk tetap terlibat secara mental dan emosional dalam proses belajar. Selain itu, implementasi Wordwall dalam konteks pembelajaran berbasis budaya memperlihatkan bahwa platform ini tidak terbatas pada latihan linguistik, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan konten tematik yang memperkaya wawasan pelajar. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki fleksibilitas pedagogis yang cukup luas dalam mendukung tujuan pembelajaran BIPA secara komprehensif.

### **Dampak dan Tantangan Implementasi**

Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berdampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar pelajar BIPA. Mayoritas penelitian sepakat bahwa umpan balik langsung dan visualisasi skor memberikan dorongan motivasional yang signifikan. Peningkatan motivasi ini berimplikasi pada meningkatnya frekuensi latihan kosakata dan keberanian pelajar dalam menggunakan bahasa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya efektif sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan kosakata melalui latihan yang berulang dan terstruktur. Proses latihan berbasis permainan memungkinkan pelajar menginternalisasi kosakata secara lebih natural, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman kontekstual. Meskipun demikian, terdapat kendala pada aspek teknis dan kesiapan pedagogis. Ketergantungan pada koneksi internet menjadi tantangan utama, khususnya dalam pembelajaran daring. Selain itu, keterbatasan fitur pada versi gratis dan variasi kompetensi digital pengajar dapat memengaruhi kualitas implementasi. Jika tidak dirancang dengan matang, Wordwall berpotensi hanya menjadi aktivitas hiburan yang kurang berorientasi pada pencapaian kompetensi. Oleh karena itu, efektivitas Wordwall sangat bergantung pada kemampuan pengajar dalam merancang aktivitas yang terstruktur, kontekstual, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan dukungan perencanaan yang sistematis, Wordwall dapat menjadi media yang strategis

dalam pembelajaran kosakata BIPA yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pemelajar global.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil studi kepustakaan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Wordwall memiliki potensi yang signifikan sebagai media pembelajaran kosakata dalam konteks BIPA. Karakteristiknya yang berbasis gamifikasi, seperti interaktivitas, umpan balik langsung, dan sistem penilaian otomatis, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif pemelajar. Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi digital, tetapi juga sebagai sarana penguatan kosakata melalui latihan yang berulang dan bermakna. Efektivitas Wordwall dalam pembelajaran kosakata BIPA sangat dipengaruhi oleh kualitas desain instruksionalnya. Kesesuaian dengan standar kompetensi lulusan (SKL), ketepatan pemilihan jenis aktivitas, serta relevansi konteks penggunaan kosakata menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi. Integrasi unsur budaya lokal dalam materi pembelajaran turut memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pengembangan kompetensi komunikatif pemelajar secara lebih komprehensif. Dari sisi implementasi, Wordwall menunjukkan fleksibilitas penggunaan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik daring maupun tatap muka. Platform ini berperan sebagai mediator interaksi pedagogis yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif. Namun demikian, keberhasilan penggunaannya tetap bergantung pada kesiapan teknis, dukungan infrastruktur, serta kompetensi digital pengajar dalam merancang aktivitas yang terstruktur dan berorientasi pada pencapaian kompetensi. Secara keseluruhan, Wordwall dapat diposisikan sebagai media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pemelajar BIPA di era digital. Pemanfaatannya yang optimal memerlukan perencanaan yang sistematis agar tidak tereduksi menjadi sekadar aktivitas permainan, melainkan benar-benar berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan kualitas pembelajaran BIPA.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyanto, O. D., Hardika, M., Sukarman, S., & Panich, P. (2023). Interactive media to explore local wisdom in learning BIPA distance at the Indonesian Embassy in Bern, Switzerland. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 4640–4649.
- Cahyaningsih, N. L. G. D. P. (2021). Digital tools used in Bahasa Indonesia for non-native speakers (BIPA) online learning in Canggu Community School. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, Language, Literature, and Arts (ICELLA 2021)* (Vol. 587, pp. 114–124).
- Defina, D., Wahpiyudin, C. A. B., Hartati, Y. S., & Wicaksono, A. (2024). The effect of convenience, attractiveness, and motivation on the effectiveness of online and offline BIPA learning based on teacher perceptions. *Theory and Practice in Language Studies*, 14(11), 3443–3455.
- Duwila, S. A., Astutik, A., Fereralda, I. A., & Wulandari, A. (2023). Interactive metadiscourse features used by teachers in BIPA online classes. *Leksema: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1).
- Faizin, F., & Isnaini, M. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar dengan menggunakan kartu kosa kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 42–47.
- Fitriyah, I., Andayani, A., & Suyitno, S. (2022). The problems of Indonesian language learning for foreign speakers (BIPA) on online learning during the Covid-19 pandemic (case study at Alam Bahasa Institute Yogyakarta). In *International Conference of Humanities and Social Science (ICHSS)* (Vol. 1, Issue 1, pp. 244–250).

- Hermansyah, S., Jamaluddin, J., Nursidah, N., & Syarif, A. R. (2023). Implementation environment learning virtual (LPV) in training Indonesian for speaker foreign level beginner. *La Ogi: English Language Journal*, 9(2), 12–22.
- Idealy, R. M. V., Mariono, A., & Kristanto, A. (2023). Effectiveness of Gboard application on motivation to learn Indonesian language through direct learning. *Belantika Pendidikan*, 6, 81–86.
- Inthase, W., Suyitno, I., & Susanto, G. (2024). Technology integration in BIPA learning for beginner Thai students. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 382–397.
- Kurniati, N. U. S., & Hassan, U. H. A. (2023). Exploring the use of MIM in online flipped BIPA classrooms in South Korea: A pragmatic review. *Jurnal Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 5(2), 198–207.
- Maulidia, T. F., Susanto, G., & Suyitno, I. (2025). Systematic literature review: Penggunaan media digital dalam pengajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 1–10.
- Muzdalifah, M., & Herningtias, E. (2021). Online learning platforms for teaching Indonesian to foreign speakers. *KnE Social Sciences*, 228–234.
- Muzdalifah, M., & Nuryanti, M. (2020). Wordwall dalam pembelajaran tata bahasa Indonesia secara daring pada masa pandemi. In *Prosiding Seminar Internasional SEMAR BIPA UMK 2020* (pp. 211–218).
- Nasrullah, R., Prayogi, A., & Jannah, R. (2024). Digital transformation in BIPA learning: Increasing accessibility and effectiveness through technology. *Jurnal Literatur*, 6(2), 67–96.
- Nugraheni, A. S., Chasanah, U., Abroto, A., & Nuryana, Z. (2023). The digitalization of Indonesian language teaching at senior high schools in Australia.
- Prasetya, U., & Kadir, H. (2024). Asesmen pembelajaran BIPA tingkat 3 berwawasan Gorontalo menggunakan aplikasi Wordwall. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 5(1), 21–32.
- Pratiwi, Y., Andajani, K., Suyitno, I., Prastio, B., Maulidina, A., & Setyawan, D. (2023). How is BIPA students' perception towards learning in the digital era? Insights in preparing online learning. Atlantis Press SARL.
- Purwanto, N., Murtadho, N., Dewi, R. S. I., & Kusumaningrum, S. R. (2025). Implementasi teori konektivisme dalam pengajaran BIPA di era digital: Systematic literature review. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(2), 1995–2013.
- Rahmat, W., Tiawati, R. L., Rahardi, R. K., & Saaduddin, S. (2024). How international students can well understand adapted online collaboration project? The case of BIPA learners. *Journal of Pedagogical Research*, 8(1), 143–158.
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi media digital interaktif Wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 13–25.
- Sibarani, R. M., et al. (2024). Integrasi kosakata budaya Batak Toba melalui platform Wordwall dalam pembelajaran BIPA di KBRI Bern. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 6(1), 55–70.