



Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan

Agung Cahya Karyadi¹, and Roudlotul Jannah²

1. Universitas Trilogi Jakarta, Indonesia

2. Universitas Trilogi Jakarta, Indonesia

E-mail correspondence to: cahyou@trilogi.ac.id

Abstract

Tujuan dari penelitian ialah mendeskripsikan bagaimana permainan dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di di BKB Paud Cempaka 07 Tebet dan mengetahui apakah kemampuan motorik kasar anak kelompok A di di BKB Paud Cempaka 07 Tebet, dapat meningkat melalui permainan dampu bulan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (*Action Reseach*). Penelitian ini menggunakan model kemmis dan Taggart dimana setiap siklusnya mengikuti langkah-langkah sistematis sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian dan kebutuhan parameter penelitian. Tahapan-tahapan penelitian dalam model Kemmis dan Taggart meliputi: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi. Sebelum melakukan penelitian, diadakan penelitian pra tindakan untuk mengetahui hasil presentase awal meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sehingga dapat diketahui seberapa peningkatan yang terjadi antara sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan baik dalam siklus I maupun siklus II. Kemampuan motorik kasar dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui permainan dampu bulandengan media karpet puzzle. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyebutkan bahwa rerata kelompok A pada pra tindakan sebesar 54,46%. Setelah dilakukan tindakan dalam siklus 1 meningkat rerata kelompok menjadi sebesar 70,09% dan pada Siklus II meningkat menjadi 83,04%. Implikasi dari penelitian ini adalah memperdalam wawasan bermain permainan dampu bulan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan dengan menggunakan media karpet puzzle dan Menjadikan kinerja guru dan anak-anak saat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.

Keywords: Kemampuan motorik; Motorik Kasar; Permainan Dampu Bulan.

Pendahuluan

Pendidikan Anak usia dini merupakan upaya perawatan (Choirudin et al., 2021), pengasuhan (Zahroh et al., 2023), dan pemberian pembelajaran supaya dapat mengeksplorasi pengalaman yang telah diperoleh (Astuti et al., 2023; Usmiyatun et

al., 2023). Hal ini diperlukan dengan tujuan untuk menyebarkan potensi (Cahyadi et al., 2023), serta kecerdasan anak (Sari et al., 2023; Yuniwati et al., 2023).

Potensi dan kecerdasan anak yang dimaksud yakni meliputi aspek fisik serta non fisik (Sefira et al., 2024; Triono et al., 2023). Upaya dilakukan dengan memberikan rangsangan bagi beberapa aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup aspek nilai agama dan moral (Asgafi et al., 2023; Jayanti et al., 2023), fisik-motorik (Afifah et al., 2022), kognitif (Aryaseta et al., 2023), bahasa (Abidin et al., 2023), sosial-emosional serta seni yang sempurna supaya anak dapat tumbuh kembang secara optimal (Anggraeni & Na'imah, 2022; Purwaningrat et al., 2021). Pendidikan anak usia dini ialah sebuah lembaga pendidikan yang berperan penting untuk mengoptimalkan masa emas anak (*golden age*) dan membentuk sebuah pondasi di kehidupan anak-anak selanjutnya (Kourakli, 2017; Siti Rodi'ah, 2021). Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif.

Perkembangan tidak ditekankan pada segimeterial, melainkan pada segi fungsional. Aspek ini melibatkan motorik kasar dan motorik halus pada anak (Hosseini, 2019; Watkins, 2021). Menurut Permendikbud nomor 137 pasal 10 tahun 2014 memaparkan bahwa aspek perkembangan fisik-motorik berkaitan dengan lingkup perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, tingkat pencapaian perkembangan yaitu ada kemampuan gerak tubuh secara terkoordinasi, lentur, keseimbangan, lincah, gerakan lokomotor, non lokomotor dan mengikuti aturan.

Selain itu anak juga bisa bersosialisasi dengan baik bersama temannya seperti melompat dengan satu atau dua kaki, melompat adalah gerakan mengangkat tubuh dari satu titik untuk mengambil anjang-ancang lari pelan atau cepat dengan menumpu satu kaki saja untuk mendorong tubuh dengan keseimbangan yang baik. Berikut macam-macam lompat yaitu ada lompat tinggi, lompat jauh, lompat galah, lompat jangkit. Agar anak tidak menyibukkan diri saja dengan belajar terus menerus akan mematikan imajinasinya, mengurangi kecerdasannya dan membuat bosan sehingga anak lebih mencari alasan untuk membebaskan dari keadaan yang membosankan ini.

Kemampuan merupakan unsur kematangan yang setiap individu mempunyai kapasitas pengetahuan, keahlian, dan sikap penerapannya harus konsisten yang sesuai standar dalam suatu pekerjaan (Khairunnisa, 2021; Mohammed, 2019; Pesch, 2019). Jadi berdasarkan penelitian di atas motorik kasar (*gross motor*) merupakan kemampuan yang dapat dilakukan sehari-hari gerakan tersebut dapat melibatkan otot besar yang dapat terjadi seluruh tubuh sehingga anak dapat mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dengan contoh gerakan duduk (Sun, 2016), berjalan (Sievert, 2019), berlari, melempar, menendang, naik turun tangga dan anak juga bisa diajari untuk mendaki (Quamme, 2022; Rakotomanana, 2017).

Adapun karakteristik kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun menurut Sujiono menyatakan bahwa, "karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu: 1. Berjalan dengan menggunakan tumit, berjinjit, melompat tak beraturan, berlari dengan baik (Weller, 1977). 2. Berdiri dengan salah satu kaki, dapat menguasai keseimbangan, berdiri di atas balok yang berukuran 4 inci, tetapi mengalami kesulitan dalam berjalan di papan titian selebar 5cm tanpa melihat kaki. 3. Menuruni tangga dengan kaki yang bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak. 4. Melompat dengan aturan tempo yang sesuai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat. (Muriyan, 2018). Macam-macam olahraga yang membutuhkan gerakan melompat, yaitu Lompat tinggi ialah dilakukan dengan melompati tiang yang dipasang horizontal tanpa bantuan alat (Atmoko, 2021). Lompat jauh ialah gerakan lompat ke depan atas dengan membawa titik berat badan di udara yang dilakukan dengan cepat dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang jauh (Saputra, 2022). Lompat galah ialah lari cepat dan menjadikan galah sebagai tumpuan untuk melompat melewati tiang (Trifiana, 2021). Lompat jangkit ialah rangkaian lompatan melalui awalan lompatan tiga kali, yakni dengan fase jingkat, fase melangkah, dan lompat (Sadheli, 2022).

Metode Penelitian

Berdasarkan dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan penelitian *Action Research* atau penelitian tindakan kelas. Pada tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yaitu model dari siklus ke siklus dengan target meningkat kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan. Siklus ini pada dasarnya merupakan siklus yang meliputi tahap-tahap sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang, tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya. Dimana dalam penelitian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan dampu bulan dan menghasilkan sebuah media/alat peraga seperti sebelumnya hanya di tanah anak juga bisa memainkan dampu bulan ini di lantai dengan media/alat peraga yang lembut dan mudah dibongkar pasang. Dalam penelitian di atas kita dapat analisis bahwa belum ada penelitian yang membahas secara detail bagaimana permainan dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada kelompok A.

Hasil dan Pembahasan

Dampu bulan adalah sejenis permainan yang biasanya bisa dilakukan perkarangan atau lapangan yang luas yang berada di sekitar (Ramadhani, Amelia, & Mahardika, 2018). Etnomatematika diperoleh berdasarkan berbagai aspek permainan engklek, terutama kelompok bermain etnomatematika yang dikandungnya seperti bentuk datar, urutan angka, kompatibilitas dan persamaan, jaringan dan refleksi (Simanjuntak, 2021). Permainan "Engklek" merupakan permainan tradisional Indonesia yang hampir punah, karena pada saat ini permainan engklek sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Hal ini disebabkan karena semakin Faktor teknologi. Meski begitu, anak-anak tidak lupa cara

memainkan permainan ini.

Untuk cara bermain engklek gunung dimulai. 1). Semua pemain melakukan hompimpa, yang menang mendapatkan giliran pertama. Pemain pertama melemparkan gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur. 2). Pemain pertama melompat dengan satu kaki, kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat. 3). Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2. Jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya. 4). Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco. Pergiliran dilakukan jika pemain melempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak. 5). Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada engklek yang digambar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan bahwa rata-rata persentase kenaikan di siklus II pada setiap anak sebesar 12,95% dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak telah meningkat menjadi 83,4%. Hal ini berarti indikator kemampuan motorik kasar anak berada dalam tahap berkembang atau konsisten. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan ke siklus selanjutnya. Selain itu, peneliti dan guru/kolaborasi telah memantau persentase kenaikan yang terjadi pada setiap siklusnya dapat dikatakan signifikan. Untuk peneliti dan kolaborasi menyepakati untuk berhenti pada siklus ke 2. Sesuai target pada siklus 1, apabila kemampuan motorik kasar anak terus meningkat, maka persentase kenaikan dinyatakan signifikan. Lebih dari nilai kriteria keberhasilan yaitu 60%.

Penelitian yang terkait dengan yang akan diteliti oleh sang peneliti ialah sebagai berikut, yang di tulis oleh Agustina Nurhayati dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan (Penelitian Tindakan Kelas dibk PAUD Sarasvati, Cakung Timur 2017)". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kegiatan permainan dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun untuk kekurangan pada penelitian tersebut ialah guru kurang kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan. Untuk kelebihan anak lebih bersemangat, ceria dan senang saat bermain dan perbedaan pada penelitian ini ialah umur dan tempat penelitian.

Penelitian kedua, yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Beteng (Penelitian Tindakan Kelas di TK AL Iman Cipinang Jakarta Timur, 2018) yang ditulis oleh Masrufatin. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Masrufatin, bahwa permainan dapat membantu peningkatan kemampuan motorik kasar dan memberi pengalaman langsung kepada anak-anak. Pada penelitian tersebut guru kurang meningkatkan motorik anak-anak dan hanya terfokus dengan carlistung.

Penelitian ketiga, yang ditulis oleh Putri Puswandari dengan judul skripsi "Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK PKK mulyojati Metro Barat 2019". Berdasarkan yang ditulis oleh Putri, bahwa penelitian yang menggunakan metode bermain melalui lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di tk pkk mulyojati metro barat. Pada penelitian tersebut guru hendaknya dapat menggunakan materi-materi pembelajaran menggunakan lompat tali, karena meningkatkan motorik kasarnya waktu penelitian kurang maksimal, dan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang banyak.

Penelitian keempat, yang berjudul "Alat Peraga Engklek Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Siswa Tahun 2020" yang di tulis oleh Ella Agustina dan teman-teman. Berdasarkan hasil penelitian tersebut yang saya baca ialah peningkatan kemampuan menggali pengetahuan baru siswa dan

keterampilan mengajar guru dengan menggunakan alat peraga engklek pada kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong. Pada siklus I, pada penelitian anak tidak menaati aturan bermain/ tidak tertib saat bermain. Untuk keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan alat peraga engklek pada kelas pada kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong.

Penelitian kelima, yang ditulis oleh Ni Ketut Alit suarti dan teman temannya, dengan judul "Pengaruh Bermain Dengklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Paud KB AN-NUR Sukaraja Brat Ampean 2020". Berdasarkan penelitian tersebut meningkatkan bahwa anak usia 4-5 tahun memiliki tahap perkembangan motorik kasar yang berbeda-beda. Dengan bermain dengklek tersebut, sehingga apa yang ingin dicapai dan diharapkan semua pihak tercapai dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini (Aditiansih, 2019; Matković, 2003; Pireva, 2017). Kepada para peneliti hendaknya melakukan penelitian lanjutan sehubungan dengan bermain dengklek dan masalah yang ada ada pada anak usia dini serta diujicobakan dan penelitian menggunakan metode observasi.

Kesimpulan

Guru atau orang tua harus mempunyai sebuah permainan yang membangun semangat untuk bergerak, maka dari itu saya selaku peneliti membuat media permainan yang bisa dimainkan dimana saja, dengan dua pola yaitu pesawat dan gunung, permainan ini dinamakan dampu bulan, permainan ini jarang dimainkan oleh anak di masa pandemi seperti ini. permainan dampu atau engklek adalah permainan anak di seluruh dunia bukan hanya di Indonesia. Dampu bulan jenis yang bisa dimainkan di luar ruangan atau lapangan dengan membentuk pola-pola yang unik dan nama-nama yang beraneka ragam sebutan yang ada di setiap daerahnya. Permainan ini dapat dilakukan berkelompok. Media permainan dampu bulan, terdapat pada setiap satu kotak karpet yang dibuat berukuran 30x30x1cm. Media ini dapat dirakit sesuai pola seperti pesawat dan gunung dan anak bisa melompat dengan satu kaki dan dua kaki dengan seimbang tanpa adanya pantuan, dengan demikian kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik. Bermain permainan dampu bulan dengan pola pesawat ataupun gunung dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di BKB Paud Cempaka 07 Tebet.

Referensi

- Abidin, M. Z., Wati, R. I., & Darmayanti, R. (2023). Implementasi Amaliyah Ahlussunnah Wal Jama'ah Dalam Mengatasi Perilaku Amoral Sebagai Upaya Pembentukan Akhlak Remaja. *Assyfa Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–62.
- Aditiansih, D. (2019). Comparison of quadratus lumborum versus continuous epidural block for laparoscopic donor nephrectomy: Analysis of postoperative analgesia and motoric ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1246(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1246/1/012001>
- Afifah, A., Darmayanti, R., Sugianto, R., & Choirudin, C. (2022). How does Newman Analyze Student Errors When Solving BADER Story Problems? *AMCA Journal of Religion and Society*, 2(2).
- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Aryaseta, A. W., Rosidah, I., Cahaya, V. E., Dausat, J., & Darmayanti, R. (2023). Digital Marketing: Optimization of Uniwara Pasuruan Students to Encourage UMKM "Jamu Kebonagung" Through Branding Strategy. *Dedikasi*, 20(2), 13–23.
- Asgafi, A., Anwar, M. S., & Darmayanti, R. (2023). Analysis of students' mathematical communication ability on student learning styles. *AMCA Journal of Science and Technology*, 3(2), 1–4.
- Astuti, P., Anwar, M. S., Wahyudi, A., & Darmayanti, R. (2023). THE EFFECT OF MATHEMATICAL LOGICAL INTELLIGENCE ON

- PROBLEM SOLVING ABILITY IN COMPLETION OF STORY QUESTIONS. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 63–69.
- Cahyadi, M. R., Darmayanti, R., Muhammad, I., & Sugianto, R. (2023). Rubrik Penilaian Tes Esai dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Sains Dan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 37–43.
- Choirudin, C., Ridho'i, A. V., & Darmayanti, R. (2021). The slidesgo platform is a solution for teaching "building space" in the era of independent learning during the pandemic. *AMCA Journal of Religion and Society*, 1(2), 47–52.
- Hosseini, H. (2019). Learning IS child's play: Game-based learning in computer science education. *ACM Transactions on Computing Education*, 19(3). <https://doi.org/10.1145/3282844>
- Jayanti, E. F., Choirudin, Anwar, M. S., & Darmayanti, R. (2023). Application of Mind Mapping Learning Model to Improve Understanding of Mathematics Concepts in Building Space Materials. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 43–56.
- Khairunnisa, H. (2021). Enhancing Self-Esteem using Child Centered Play Therapy on Bullying Victims Children. *AMCA Journal of Education and ...* <http://journal.amca2012.org/index.php/ajeb/article/view/97>
- Kourakli, M. (2017). Towards the improvement of the cognitive, motoric and academic skills of students with special educational needs using Kinect learning games. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 11, 28–39. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.10.009>
- Matković, B. (2003). Influence of Training on Motoric and Functional Abilities of Alpine Skiers with Mental Retardation. *Hrvatska Revija Za Rehabilitacijska Istrazivanja*, 39(1), 57–62.
- Mohammed, S. H. (2019). Concurrent anemia and stunting in young children: Prevalence, dietary and non-dietary associated factors. *Nutrition Journal*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s12937-019-0436-4>
- Pesch, M. H. (2019). Donuts on our daughters: Gender differences in food categories on children's apparel. *Eating Behaviors*, 34. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2019.101303>
- Pireva, A. (2017). Estimating motoric abilities with young people. *Sport Science*, 10(1), 106–108.
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.33225>
- Quamme, S. H. (2022). Prevalence of child stunting in Sub-Saharan Africa and its risk factors. *Clinical Nutrition Open Science*, 42, 49–61. <https://doi.org/10.1016/j.nutos.2022.01.009>
- Rakotomanana, H. (2017). Determinants of stunting in children under 5 years in Madagascar. *Maternal and Child Nutrition*, 13(4). <https://doi.org/10.1111/mcn.12409>
- Sari, A. P., Qurotunnisa, A., Rukmana, A., & Darmayanti, R. (2023). What are the advantages of using leftover cooking oil waste as an aromatherapy candle to prevent pollution? *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Sefira, R., Setiawan, A., Hidayatullah, R., & Darmayanti, R. (2024). The Influence of the Snowball Throwing Learning Model on Pythagorean Theorem Material on Learning Outcomes. *Edutechium Journal of Educational Technology*, 2(1), 1–7.
- Sievert, H. (2019). Effects of mathematics textbooks on the development of primary school children's adaptive expertise in arithmetic. *Learning and Individual Differences*, 74. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2019.02.006>
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuos Education: Journal of Science and Research*, 2(2). <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Sun, H. (2016). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science*, 5(2), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.12.004>

- Triono, T., Darmayanti, R., & Saputra, N. D. (2023). Vos Viewer and Publish or Perish: Instruction and assistance in using both applications to enable the development of research mapping. *Jurnal Dedikasi*, 2.
- Usmiyatun, Sah, R. W. A., & Darmayanti, R. (2023). Design Development of Audiovisual Teaching Materials for Canva Application-based Reading Skills in Early Childhood. *Caksana Journal: Early Childhood Education*, 4(1), 1–12.
- Watkins, H. V. (2021). Research biases create overrepresented “poster children” of marine invasion ecology. *Conservation Letters*, 14(3). <https://doi.org/10.1111/conl.12802>
- Weller, L. (1977). Delayed gratification, motoric ability and school success in the early grades. *Perceptual and Motor Skills*, 45(1), 155–160. <https://doi.org/10.2466/pms.1977.45.1.155>
- Yuniwati, E. D., Darmayanti, R., & Farooq, S. M. Y. (2023). How is organic fertilizer produced and applied to chili and eggplant plants? *AMCA Journal of Community Development*, 2, 88–94.
- Zahroh, U., Darmayanti, R., Choirudin, C., & Soebagyo, R. I. (2023). Project-Based Learning Training and Assistance for Prospective High School Teacher. *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2.