

## PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MODEL PBL BERBASIS MEDIA *SNACK AND LEADERS GAME* PADA SISWA KELAS 1 SDN DUKUH 1 BENDO MAGETAN

**Anik Sri Lestari, Cerianing Putri Pratiwi, Sariyem**

Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

Diterima : 20 April 2023

Disetujui : 15 Mei 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model PBL berbasis media *snake and leaders game* pada murid kelas 1 SDN Dukuh Kec Bendo Kab Magetan. Kemampuan atau kompetensi membaca murid akan Nampak melalui kemampuan menyebutkan huruf-huruf hingga membaca kata. Pada penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, dan merupakan penelitian Tindakan kelas kolaboratif. Penelitian ini di laksanakan di kelas 1 SDN Dukuh Kabupaten Magetan yang berjumlah 10 siswa. Penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Data penelitian ini diperoleh melalui obserbasi dan pengujian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL berbasis media *snack and leaders game* dapat meningkatkan kemampuan atau kompetensi membaca permulaan murid kelas 1 SDN Dukuh Magetan.

**Kata Kunci:** Membaca Permulaan, PBL, *Snake and leaders game*

### Abstract

This study aims to improve beginning reading skills using the PBL model based on snake and leaders game media in grade 1 students at SDN Dukuh. Students' reading ability or competence will appear through their ability to say letters to read words. In this study using the Kemmis and Mc Taggart models, and is a collaborative classroom action research. This research was carried out in class 1 at SDN Dukuh, Magetan Regency, with a total of 10 students. This research consists of 2 cycles. The research data was obtained through observation and testing. Data analysis in this study was carried out using descriptive qualitative and quantitative methods. The results of this study indicate that the use of the PBL learning model based on snack and leaders game media can improve the ability or competence to read at the beginning of grade 1 SDN Dukuh Magetan.

**Keywords:** Beginning reading, PBL, Snacke and Leaders Game

### PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang tentunya perlu dimiliki bagi para murid. Melihat akan pentingnya bahasa, maka pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri bertujuan untuk

mengarahkan murid untuk dapat berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis (Setyawardani, 2021). Terdapat empat kemampuan berbahasa, diantaranya seperti keterampilan membaca, keterampilan menulis, berbicara dan mendengarkan (Aisyah et al., 2020).

Keterampilan membaca dalam pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa karena menjadi dasar dalam mempelajari semua konsep pembelajaran.

Membaca adalah jenis kompetensi/kemampuan berbahasa tulis yang sifatnya reseptif, dikarenakan melalui membaca maka seseorang mendapatkan informasi, ilmu pengetahuan serta pengalaman baru. Segala konsep dan informasi yang didapatkan melalui bacaan tersebut memungkinkan seseorang untuk memperluas wawasannya, mempertajam pandangannya serta membuatnya dapat berpikir secara kritis (Suprihatin & Hariyadi, 2021). Mengingat akan pentingnya hal itu, pembelajaran membaca di sekolah memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD khususnya berfungsi sebagai usaha untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, dan mengemukakan pemikiran siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 difokuskan pada pengembangan Bahasa Indonesia sederhana melalui membaca permulaan, menulis permulaan, dikte, dan penggunaan Bahasa baku (Mile, 2016).

Pembelajaran membaca permulaan sangat dibutuhkan bagi siswa kelas 1 SD, hal tersebut dikarenakan melalui membaca permulaan dapat mempersiapkan tahapan membaca selanjutnya. Membaca permulaan merupakan tahapan awal proses membaca atau proses visual. Proses visual ini yaitu sebuah proses menerjemahkan symbol tulisan menjadi bunyi (Tjoe, 2013). Kemampuan membaca permulaan sebagai dasar dari kemampuan berbahasa lainnya membitihkan perhatian lebih dari guru, hal tersebut dikarenakan apabila pembelajaran membaca permulaan sebagai dasar tidak kuat maka tahapan selanjutnya tentu akan terdampak.

Berdasarkan hasil pengamatan/observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia kelas I SDN Dukuh,

diperoleh fakta yang menunjukkan lemahnya kemampuan membaca siswa. Siswa kelas 1 yang berjumlah 10 anak, 4 diantaranya belum lancar membaca bahkan 1 siswa belum bisa membaca. Permasalahan tersebut berdasarkan temuan observasi dan pernyataan guru kelas disebabkan oleh bergai factor. Factor tersebut mulai dari minat membaca siswa yang rendah, pembelajaran membaca yang dianggap membosankan, dan media pembelajaran yang kurang mendukung. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan melaksanakan riset/penelitian tindakan kelas (PTK) yang difokuskan pada permasalahan membaca permulaan siswa.

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Farhani et al., 2022), dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam membaca. Model pembelajaran yang diterapkan para guru belum dapat menyesuaikan kegiatan latihan membaca dapat menjadi salah 1 faktor penyebab rendahnya kemampuan/kompetensi murid, sehingga dilakukan sebuah penelitian dengan mengimplementasikan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan kompetensi membaca para murid dan terbukti dapat meningkatkan.

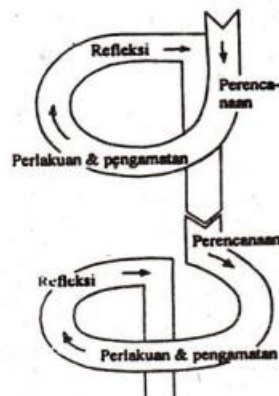
Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu tersebut, minat belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa yang rendah perlu ditingkatkan melalui pembelajaran menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media yang menarik guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Model pembelajaran yang akan digunakan peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu model pembelajaran PBL, model ini nantinya akan dikombinasikan dengan menggunakan media *snake leaders game*.

Model pembelajaran PBL menyajikan tahapan pada sintaknya berupa kegiatan yang mampu meningkatnya minat

dan motivasi membaca siswa. Sejalan dengan penelitian (Farhani et al., 2022) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi membaca siswa melalui penggunaan model PBL. Motivasi membaca siswa yang tinggi tentunya akan berdampak pada kemauan siswa dalam berlatih dan belajar membaca permulaan, sehingga akan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. pembelajaran ini akan semakin menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media *snacke leaders game*. Media ini mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran membaca permulaan akan lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Classroom Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun jenis penelitian yang dipilih dalam riset ini menggunakan teknik desain PTK Kemmis & Mc Taggart. Terdapat 4 tahapan dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut : perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan (*observing*) dan, refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2021). Penelitian yang menggunakan desain ini berupa siklus berkelanjutan, dimana jika dalam satu siklus target capaian belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus kedua sesuai hasil refleksi siklus pertama (Media et al., 2016). Kegiatan dalam Tindakan siklus sesuai dengan desain Kemmis dan McTaggart dapat ditunjukkan pada gambar 1



Gambar 1. Bagan Tindakan Siklus Kemmiss dan McTaggart (Arikunto, 2021)

Para murid kelas 1 SDN Dukuh 1 Kec Bendo Kab Magetan yang berjumlah 10 anak merupakan subyek dalam penelitian ini. Metode pengumpulan/pengumpulan data di lakukan dengan instrument tes/uji, observasi & dokumentasi. Metode kuantitatif dan kualitatif merupakan cara analisis data pada riset ini.

## HASIL

### PENELITIAN & PEMBAHASAN

Kegiatan riset/penelitian diawali dengan kegiatan Pratindekan. Pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal kondisi siswa sebelum dilakukan penelitian

tindakan kelas. Peneliti sebagai guru dikelas melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia focus pada kegiatan membaca permulaan siswa. Pengamatan saat pembelajaran di pratindakan dilaksanakan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran. Bab yang digunakan adalah Unit topik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran pra tindakan, pada saat siswa diajak untuk membaca kata bersama-sama, beberapa anak tidak ikut mengucapkan dan hanya diam. Pada saat kegiatan pembelajaran, Sebagian siswa terlihat tidak focus dan

tidak semangat mengikuti pembelajaran, hingga pada kegiatan tes terdapat 4 siswa yang belum lancar membaca.

### Siklus I

Peneliti dengan guru pamong berdiskusi menindaklanjuti dari refleksi pada pratindakan guna penentuan tahapan dalam menyusun modul ajar siklus I dengan mengimplikasikan pembelajarann model

PBL berbantuan media *snacke leaders game*. Guna melakukan pengamatan, peneliti juga akan membuat lembaran observasi agar guru pamong sebagai pengamat/observe memiliki fokus observasi dan tidak keluar dari tujuan pembelajaran. Berikut, peneliti deskripsikan prosentase perolehan nilai dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I.

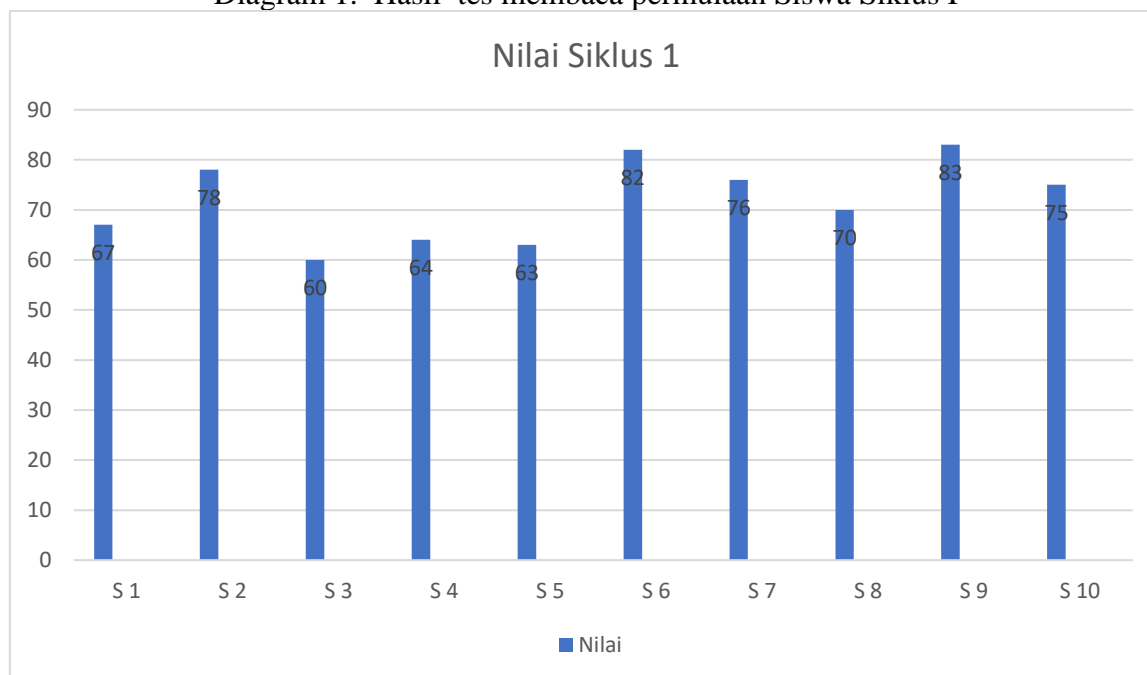
Tabel 1. Prosentase Perolehan Nilai Siklus I

No	KKM	Frekuensi		Prosentase
		BT	T	
1	75	5	-	50%
2	75	-	5	50%

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat dijelaskan, bahwa pada kegiatan perbaikan siklus I yang mendapatkan nilai tuntas ada 5 anak atau sekitar 50% dari jumlah anak, sementara yang belum tuntas tinggal 5 anak atau sekitar 50%. Melihat deskripsi prosentase perolehan nilai tersebut, bisa

dikatakan sudah ada peningkatan hasil tes membaca permulaan siswa. Selain dalam bentuk prosentase perolehan nilai, peneliti juga menyajikan dalam bentuk diagram. Adapun diagram perolehan nilai ersebut, yaitu sebagai berikut

Diagram 1. Hasil tes membaca permulaan Siswa Siklus I



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, terlihat dari 10 siswa, nilai tertinggi yaitu 83, sedangkan nilai terendahnya adalah 60, dan itupun masih ada dua anak.

Lembar penilaian/asesmen & lembar observasi sistematis adalah 2 instrumen pengamatan yang diterapkan pada pembelajaran siklus I. Hasil dari nilai para

murid yang didapatkan dalam giat uji formatif ditulis dalam lembar penilaian/asesmen oleh peneliti. Sedangkan lembar observasi sistematis merupakan format observasi/pengamatan yang dipakai oleh rekan sejawat dalam mengamati kinerja peneliti. Didalam format pengamatan/observasi dimuat banyak aspek yang menjadi fokus penelitian, beragam aspek yang dilakukan pengamatan tersebut ditetapkan sebagai bentuk kesepakatan diantara peneliti dengan observer guru pamong. Namun jika dibandingkan dengan sebelum adanya penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media *snake and leaders game* sudah ada peningkatan, walaupun peningkatan tersebut belum seperti yang diharapkan. Berdasarkan data maka dapat terlihat lonjakan/peningkatan kemampuan membaca permulaan murid. Kemudian dari pengamatan rekan sejawat didapatkan data seperti yang dipaparkan berikut.

- a) Kerjasama dalam diskusi/koordinasi belum maksimal
- b) Peningkatan latihan/training berulang perlu untuk sering dilakukan.
- c) Penentuan instrument observasi/pengamatan
- d) Membuat media yang ukurannya lebih besar

Hasil menunjukkan pembelajaran pada siklus I masih gagal, hal tersebut didapat usai proses pembelajaran pada siklus I berakhir & data nilai uji/tes akhir didapatkan dari para murid dilakukann analisis. Kemudian, peneliti meriviu peristiwa yang menyebabkan pembelajaran siklus I yang gagal. Peneliti juga menetapkan tahapan evaluasi untuk perbaikan yang perlu dilakukan untuk pembelajaran dimasa mendatang.

Hasil refleksi yang dilakukan peneliti dapat diuraikan sebagai berikut.

- a) Murid tidak fokus pembelajaran, sebagian bercanda/bergurau.

- b) Terdapat murid yang hanya mengandalkan temannya saat berdiskusi kelompok

Berdasarkan hasil refleksi, maka muncul suatu ide peneliti guna peningkatan kemampuan membaca permulaan murid. Gagasan-gagasan peneliti yang akan dilaksanakan pada pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

- a) Memodifikasi pembelajaran dengan tahapan pada pembelajaran PBL dengan menggunakan game di dalamnya.
- b) Murid/siswa perlu diberikan arahan oleh guru agar dapat bekerja sama dengan baik saat diskusi.
- c) Pemberian reward/penghargaan perlu ditingkatkan agar motivasi belajar murid semakin meningkat
- d) Para murid perlu diberikan motivasi dan kesempatan bertanya oleh guru/pengajar
- e) Membuat media *snake and leaders game* dengan ukuran yang lebih besar

## Siklus II

Dalam penentuan langkah untuk menyusun bahan/modul ajar siklus II dengan kembali menerapkan pembelajaran model PBL berbantuan media *snacke and leaders game*, maka perlu dilakukan diskusi antara peneliti dengan rekan sejawat guna tindak lanjut dari refleksi siklus I. Agar tidak keluar dari tujuan pembelajaran, maka juga perlu untuk dilakukan pengamatan oleh peneliti dengan membuat lembar observasi/pengamatan, selain itu agar rekan sejawat sebagai pengamat/observer mempunyai fokus dalam observasi.

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada 03 Maret 2023, hal tersebut sesuai dengan planning/rencana yang disusun bersama rekan sejawat. Tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai *planning* perbaikan pada pembelajaran di siklus I, dimana di kegiatan awal guru/pengajar sudah mempersiapkan murid 100% dapat untuk ikut pembelajaran. Kemudian, kegiatan belajar-mengajar

dapat berjalan sesuai dengan kegiatan yang sudah disusun/direncanakan. Kegiatan semuanya berjalan dengan lancar, diskusi kelompok, dan banyak tanya-jawab.

Implementasi uji formatif, asesmen&analisis nilai yang hasilnya dilampirkan pada riset ini merupakan akhir dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan

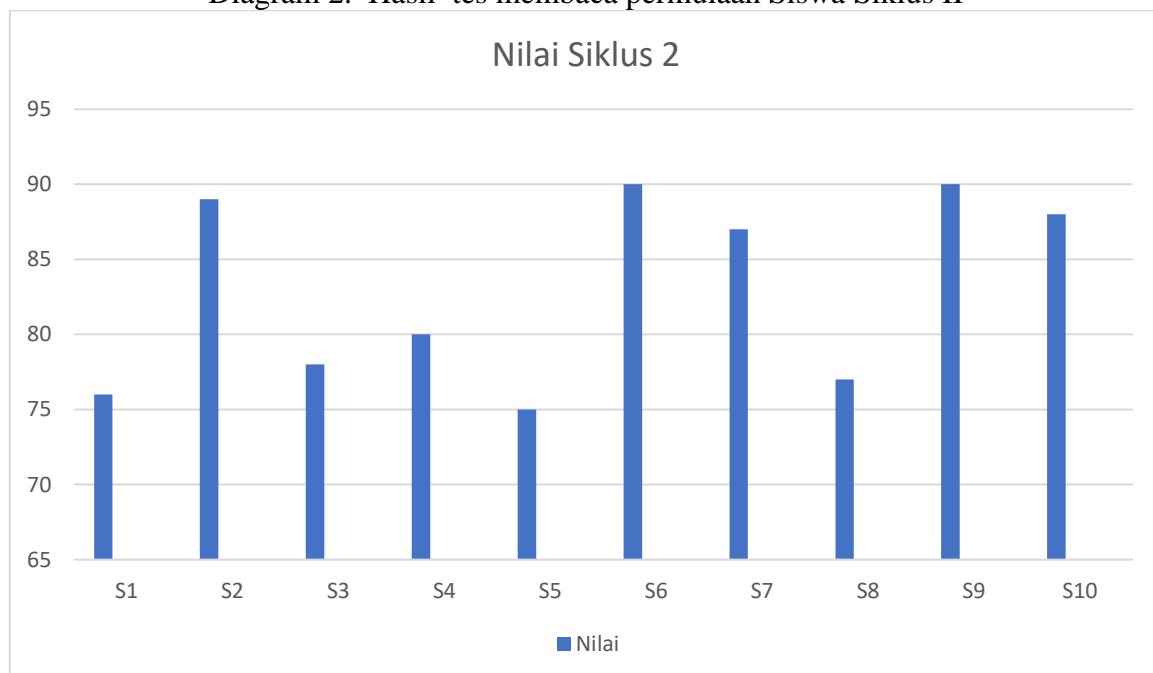
Tabel 2. Prosentase Perolehan Nilai Siklus II

No.	KKM	Frekuensi		Prosentase
		BT	T	
1	75	-	-	0%
2	75	-	10	100%

Dari tabel 2 dapat dijelaskan, bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada kegiatan perbaikan siklus II, di mana pada tahap ini yang mendapatkan nilai tuntas mencapai 100%. Sementara yang

belum tuntas tinggal 0 anak atau 0%. Melihat deskripsi prosentase perolehan nilai tersebut, bisa dikatakan, bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II, sudah ada berhasil

Diagram 2. Hasil tes membaca permulaan Siswa Siklus II



Berdasarkan diagram di atas, bahwa terlihat nilai tertingginya yaitu 90, sedangkan nilai terendahnya adalah 76. Terdapat tiga jenis instrumen/perangkat yang dipakai di dalam pembelajaran siklus II, sebagai berikut.

- Lembar Asesmen/Penilaian  
Peneliti untuk dapat mengumpulkan data nilai uji/tes formatif yang

diperoleh murid maka diperlukan lembar penilaian atau asesmen.

- Lembar Observasi/Pengamatan yang Sistematis  
Lembar observasi/pengamatan sistematis merupakan format observasi/pengamatan guna dipakai oleh rekan sejawat guna mengamati hasil kegiatan/kinerja peneliti.

Antara peneliti dengan rekan sejawat berdiskusi dan membuat kesepakatan untuk penetapan aspek yang menjadi fokus pengamatan/observasi.

c) Lembar pengamatan/observasi kegiatan pengajar/guru dan murid  
Peneliti mereviu peristiwa yang muncul selama proses pembelajaran setelah proses pembelajaran siklus II selesai & nilai tes/uji akhir di analisis. Berdasarkan hasil/result pengamatan, dan hasil refleksi yang dikerjakan oleh peneliti maka dapat dipaparkan sbagai berikut:

- a) Pembelajaran sudah seperti yang diharapkan, di mana siswa sudah terlihat aktif mengikuti pembelajaran.
- b) Murid semakin termotivasi saat memberikan feed back materi pelajaran yang di sampaikan
- c) Diskusi lancar, dan sistematis sesuai dengan aturan yang ditentukan, partisipasi dalam diskusi juga sudah cukup baik
- d) Hasil tes membaca permulaan pada siklus II ini, sudah seperti yang diharapkan.
- e) Nilai rata-rata siswa secara klasikal sudah ada peningkatan, 68,93 pada siklus I, dan sekarang sudah menjadi 77,79.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Susilowati et al., 2022) yang menjelaskan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan model pembelajaran PBL efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa SD. Penelitian (Agustina, 2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran PBL berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Model pembelajaran PBL juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan Menyusun teks siswa (Mursyidah, n.d.).

Model pembelajaran PBL bercirikan penggunaan masalah di kehidupan nyata (Aspini, 2020). Penggunaan atau pemanfaatan

permasalahan yang ada didunia nyata atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mempermudah siswa dalam mengkontruksikan pemahamannya. Ditambah juga dengan penggunaan media, yang dalam penelitian ini menggunakan media *snacke and leaders game*. Media *snacke leaders game* merupakan salah satu media yang termasuk kedalam game edukasi. Penelitian yang dilakukan oleh (Yovita et al., 2022) bahwa penggunaan media game edukasi sangat efektif diterapkan di sekolah dasar. Media *snacke and leader game* atau media ular tangga juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Novita & Sundari, 2020)(Rekysika & Haryanto, 2019).

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berlangsung sebanyak 2 siklus, bisa disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan dengan menerapkan model PBL berbantuan media *Snacke and leaders game* dapat meningkat. Hasil tes membaca permulaan siswa kelas I SDN Dukuh 1 Kec Bendo Kab Magetan, pada siklus I mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari skor rata-rata uji awal 66,21 dengan kriteria ketuntasan minimum 29% dan sesudah diterapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *snacke and leaders game* pencapaian ketuntasan, di siklus I skor rata-rata menjadi 68,93 dengan kriteria ketuntasan minimum 50%, sedangkan di siklus II rata-rata uji akhir yang mencapai 77,79 dengan kriteria ketuntasan minimum 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, B. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kecerdasan Emosional dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD Negeri di Kabupaten Ponorogo. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 19–23.
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., &

- Iasha, V. (2020). Kemampuan membaca permulaan melalui pendekatan whole language di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Aspini, N. N. A. (2020). Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 72–79.
- Farhani, N. A., Rusmawan, R., & Suyatini, M. M. (2022). Peningkatan Motivasi Membaca dan Menulis Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6168–6176.
- Media, M., Compact, V., Pada, D., & Usia, A. (2016). *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. 3, 28–37.
- Mile, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri 1 Palu. *Jurnal Kreatif Online*, 4(4).
- Mursyidah, S. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Menyusun Teks Untuk Meminta Perhatian Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIII MTsS Peulimbang Kabupaten Bireuen*.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
- Setyawardani, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Gaya Baru III Lampung Tengah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1860–1865.
- Suprihatin, D., & Hariyadi, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Melalui Model SAVI Berbasis Mind Mapping pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 7(4), 1384–1393.
- Susilowati, S., Mastur, Z., & Suratinah, S. (2022). Efektivitas Model Problem Based Learning Bernuansa Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(2), 185–192.
- Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–48.
- Yovita, Y., Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8.