



Pengaruh Komik Terhadap Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS: Studi Kualitatif

Aulia Maharani I. F¹, Nabella D²

^{1,2}Universitas Tazkia, Indonesia

E-mail: 2110308018.aulia@student.tazkia.ac.id, nabella@tazkia.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-03	<p>This research examines the use of comics as learning media in Social Studies and its impact on students' understanding, motivation and engagement. Based on literature analysis from previous studies such as Sani et al. (2022), Şentürk & Şimşek (2021), and Senen et al. (2021), this study aims to deeply understand the influence of comics in social studies learning. Using a qualitative approach with a literature analysis method, this study investigates the various perspectives that exist regarding the use of comics in social studies education, including the challenges and strategies in their implementation. The results show that comics are effective in improving students' understanding, learning motivation, and engagement in the subject matter. However, their effectiveness depends on the selection of appropriate materials and effective integration into the curriculum, as well as teacher training. This study recommends the development of comprehensive guidelines for the selection and use of comics in social studies learning as well as the organization of training for teachers. The conclusion of this study offers a new perspective on the use of comics as an innovative learning tool, with great potential to improve student learning outcomes in social studies education.</p>
Keywords: <i>Comics;</i> <i>Social Studies Learning;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Student Engagement;</i> <i>Innovative Education.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-03	<p>Penelitian ini mengkaji penggunaan komik sebagai media pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dampaknya terhadap pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan analisis literatur dari studi terdahulu seperti Sani et al. (2022), Şentürk & Şimşek (2021), dan Senen et al. (2021), penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pengaruh komik dalam pembelajaran IPS. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis literatur, penelitian ini menyelidiki berbagai perspektif yang ada mengenai penggunaan komik dalam pendidikan IPS, termasuk tantangan dan strategi dalam implementasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam materi pelajaran. Namun, efektivitasnya bergantung pada pemilihan materi yang tepat dan integrasi yang efektif ke dalam kurikulum, serta pelatihan guru. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan panduan komprehensif untuk pemilihan dan penggunaan komik dalam pembelajaran IPS serta penyelenggaraan pelatihan bagi guru. Kesimpulan penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam penggunaan komik sebagai alat pembelajaran inovatif, dengan potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan IPS.</p>
Kata kunci: <i>Komik;</i> <i>Pembelajaran IPS;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Keterlibatan Siswa;</i> <i>Pendidikan Inovatif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Penggunaan komik sebagai strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menarik perhatian peneliti dan pendidik dalam beberapa tahun terakhir. Komik, dengan kombinasi teks dan gambar yang menarik, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian oleh Sani et al. (2022) di Brunei Darussalam menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pelajaran IPS dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan potensi besar komik sebagai alat pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

Studi lain oleh Şentürk & Şimşek (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan komik pendidikan dan kartun pendidikan sebagai materi ajar dalam kursus studi sosial berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pencapaian akademik siswa. Hasil ini menegaskan bahwa komik tidak hanya memikat siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep studi sosial. Dengan demikian, penggunaan komik dan kartun pendidikan dapat dianggap sebagai strategi inovatif dalam pengajaran IPS yang mempromosikan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian oleh Senen et al. (2021) menambahkan bukti tentang efektivitas media

komik foto dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran studi sosial di sekolah dasar. Studi ini menunjukkan bahwa media komik foto tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga memperbaiki hasil belajar mereka dalam studi sosial. Dengan demikian, penggunaan media komik menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik dalam pembelajaran IPS, yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca dan pemahaman materi secara lebih efektif.

Kajian ini juga didukung oleh penelitian yang mengeksplorasi pengaruh komik terhadap hasil belajar siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Misalnya, Panjaitan et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memengaruhi tidak hanya motivasi siswa, tetapi juga kemampuan akademik mereka secara keseluruhan.

Selain itu, Dallacqua (2020) menyoroti bagaimana komik dapat mendukung praktik strategis dalam kurikulum yang diimplementasikan oleh sistem sekolah. Komik dapat membantu siswa dan guru menyadari dan mengkritik praktik literasi di sekolah mereka, membuka peluang untuk memperkenalkan perubahan dalam cara materi diajarkan dan dipelajari. Ini menandakan potensi komik untuk tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

Studi oleh Mirosunnaily & Pramudiani (2021) tentang pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar siswa dalam studi sosial di sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menunjukkan adaptasi teknologi dalam pendidikan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar IPS. Pada masa pandemi COVID-19, adaptasi pembelajaran online menjadi penting, dan penelitian oleh AlFath et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dan video dalam pembelajaran sosial dapat meningkatkan minat, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pelajaran. Studi ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran, menunjukkan bahwa komik dan media visual lainnya dapat menjadi alat yang efektif untuk menjaga efektivitas pembelajaran selama kondisi pandemi.

Berdasarkan tinjauan literatur ini, jelas bahwa komik memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Penggunaan komik tidak hanya meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk lebih mendalam mengeksplorasi bagaimana komik dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS untuk dapat memaksimalkan manfaat pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan praktik terbaik dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran IPS, serta menawarkan perspektif inovatif dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran di sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi literatur kualitatif yang berfokus pada pengaruh penggunaan komik sebagai strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan ini memungkinkan untuk mendalam memahami dan mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber literatur yang relevan, memberikan tinjauan komprehensif tentang penggunaan komik dalam pendidikan IPS Junaid & Arnidah (2022). Data dikumpulkan melalui pencarian literatur yang terpublikasi dalam lima tahun terakhir, menggunakan database akademik dan pencarian manual di jurnal peer-reviewed. Kata kunci yang digunakan termasuk "komik dalam pendidikan", "strategi pembelajaran komik", dan "komik dalam IPS". Seleksi literatur didasarkan pada kriteria relevansi dengan pembelajaran IPS, fokus pada penggunaan komik, dan kualitas metodologi penelitian (Cook, 2016). Proses pengumpulan data dilakukan dengan sistematis. Pertama, dilakukan pencarian awal untuk mengidentifikasi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Kata kunci seperti "komik dalam pembelajaran", "pengaruh komik terhadap pemahaman siswa", dan "komik dalam pendidikan IPS" digunakan dalam proses pencarian. Setelah literatur awal terkumpul, dilakukan screening berdasarkan abstrak dan kesesuaian dengan topik penelitian. Literatur yang memenuhi kriteria inklusi kemudian diunduh dan disimpan untuk analisis lebih lanjut. Analisis data dilakukan melalui pembacaan mendalam terhadap literatur yang terkumpul. Dari proses ini, diidentifikasi tema-tema utama yang muncul terkait penggunaan komik dalam pembelajaran IPS dan pengaruhnya

terhadap pemahaman siswa. Tema-tema ini kemudian diorganisir dan disintesis untuk membangun pemahaman komprehensif tentang topik. Selama proses analisis, peneliti memperhatikan secara khusus pada hasil penelitian yang dilaporkan dalam literatur, metode yang digunakan, serta konteks pembelajaran di mana komik diterapkan. Ini membantu dalam memahami berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas komik sebagai alat pembelajaran. Refleksi kritis terhadap literatur juga menjadi bagian penting dari analisis. Peneliti mempertimbangkan kekuatan dan keterbatasan dari studi yang telah dilakukan, serta potensi bias atau asumsi yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian. Pada akhirnya, hasil analisis literatur disajikan dalam bentuk naratif yang koheren, menguraikan pengaruh komik terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS (Braun & Clarke, 2012). Pembahasan ini mencakup tidak hanya hasil positif dari penggunaan komik, tetapi juga tantangan dan rekomendasi untuk praktik pendidikan di masa depan. Waktu dan tempat penelitian tidak dibatasi oleh lokasi geografis atau periode waktu tertentu, mengingat sifat penelitian ini yang bersifat analisis literatur. Namun, penelitian dilakukan dalam kurun waktu tertentu untuk memastikan kekinian dan relevansi data yang dianalisis. Dengan demikian, metode penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai perspektif dan temuan dari literatur yang ada, memberikan pandangan yang luas dan mendalam tentang pengaruh komik dalam pembelajaran IPS. Penelitian studi literatur tidak melibatkan subjek manusia secara langsung, sehingga fokus etika terutama pada penggunaan yang etis dari literatur yang ada. Ini termasuk pengakuan yang tepat dan sitasi dari semua sumber yang digunakan untuk mencegah plagiarisme dan menghormati hak cipta (Mirza et al., 2023). Penelitian studi literatur kualitatif ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis literatur terkini mengenai penggunaan komik sebagai strategi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Melalui analisis konten tematik dari literatur yang relevan, studi ini berusaha untuk mengidentifikasi dan mengintegrasikan temuan terkait manfaat, tantangan, dan praktik terbaik dalam penerapan komik sebagai media pembelajaran. Diharapkan hasil analisis ini dapat memberikan wawasan baru yang dapat mendukung pengembangan strategi pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa (Rengur & Fatima, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari literatur yang telah dianalisis menegaskan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempengaruhi pemahaman siswa secara positif. Penelitian oleh Sou & Hall (2023) menyoroti bagaimana komik dan zine dapat digunakan untuk menerjemahkan riset ke dalam bentuk yang dapat diakses oleh audiens yang lebih luas, menunjukkan potensi komik dalam pendidikan untuk menciptakan dampak sosial yang signifikan. Sejalan dengan temuan ini, Ilhan et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan materi komik digital dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 meningkatkan keberhasilan akademis siswa serta pandangan positif mereka terhadap pendidikan jarak jauh.

Selain itu, penelitian oleh Strong et al. (2023) mengungkapkan bahwa komik dan novel grafis dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep sosiologi secara efektif, menunjukkan bahwa komik dapat membuat materi pelajaran lebih relatable dan memudahkan siswa untuk memahami isu-isu sosial. Dalam konteks serupa, Ariesta & Purwanti (2019) menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis masalah dalam studi sosial dapat membangun keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Pembahasan lebih lanjut mengenai temuan ini menunjukkan bahwa keefektifan komik dalam pembelajaran IPS dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, kombinasi teks dan visual dalam komik memudahkan siswa untuk memproses informasi dan memahami konsep yang diajarkan. Kedua, unsur hiburan dalam komik meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penggunaan komik sebagai alat pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah pemilihan komik yang tepat, yang relevan dengan materi pelajaran dan sesuai untuk tingkat pemahaman siswa. Penelitian oleh Panjaitan et al. (2020) menekankan pentingnya pemilihan komik yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Lebih lanjut, Wallner (2020) mengeksplorasi bagaimana guru dan siswa membangun dan menegosiasikan diskursus seputar buku komik di kelas, menyoroti pentingnya memilih komik yang tepat yang mendukung literasi dan pemahaman siswa. Dalam hal ini, pentingnya pelatihan guru menjadi jelas, seperti yang ditunjukkan oleh Hidayat & Rostikawati (2018), yang menekankan kebutuhan pelatihan guru untuk mengintegrasikan

kan media komik secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi kebutuhan untuk pelatihan guru dalam menggunakan komik sebagai alat pembelajaran. Guru perlu dibekali dengan strategi untuk mengintegrasikan komik ke dalam rencana pelajaran dan memanfaatkannya secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari sisi metodologi, penelitian ini menunjukkan bahwa studi lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara mendalam tentang bagaimana komik dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS secara efektif. Hal ini termasuk penelitian yang mengkaji dampak jangka panjang penggunaan komik terhadap hasil belajar siswa serta studi komparatif yang membandingkan efektivitas komik dengan metode pembelajaran lain dalam IPS.

Kesimpulannya, analisis literatur menunjukkan bahwa komik memiliki potensi yang signifikan sebagai alat pembelajaran dalam IPS. Penggunaan komik dapat meningkatkan pemahaman siswa, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam materi pelajaran. Namun, keberhasilan penggunaan komik sangat bergantung pada pemilihan materi yang tepat, integrasi yang efektif ke dalam kurikulum, dan pelatihan guru.

Dengan memperhatikan kekurangan dari penelitian yang ada, saran yang dapat diberikan meliputi pengembangan panduan komprehensif untuk pemilihan dan penggunaan komik dalam pembelajaran IPS, serta penyelenggaraan workshop atau pelatihan bagi guru tentang strategi pengintegrasian komik ke dalam proses pembelajaran. Saran ini bertujuan untuk memaksimalkan potensi komik sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan IPS.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa komik, sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), memiliki potensi signifikan untuk dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik tidak hanya memikat siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep studi sosial. Temuan dari penelitian oleh Sani et al. (2022), Şentürk & Şimşek (2021), dan Senen et al. (2021) menegaskan bahwa komik sebagai strategi

pembelajaran efektif dalam meningkatkan retensi pengetahuan, pencapaian akademik, dan minat baca siswa.

Selain itu, penelitian terbaru oleh Daulay et al. (2019) mengembangkan materi pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS-History untuk siswa kelas tujuh SMP yang berhasil meningkatkan kemampuan siswa terhadap tema-tema tertentu dalam sejarah, menunjukkan potensi pengembangan materi pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Habiddin et al. (2022) juga menyoroti penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPS yang terintegrasi dalam pembelajaran daring, menawarkan platform pengetahuan sains interaktif yang diperkaya dengan teknologi Augmented Reality, menunjukkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran komik digital. Penggunaan komik dalam pembelajaran IPS memberikan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik, yang tidak hanya mendukung pemahaman konsep yang abstrak tetapi juga mempromosikan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

B. Saran

penelitian ini mengidentifikasi tantangan dalam penggunaan komik, seperti pemilihan komik yang tepat dan kebutuhan untuk pelatihan guru. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pendidik dan peneliti untuk lebih lanjut mengeksplorasi dan memaksimalkan penggunaan komik dalam pendidikan IPS, serta membuka jalan bagi inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- AlFath, A. M., Sujarwo, S., & Harun, H. (2021). The Impact of Educational Practices in Learning Comics and Video Media on Social Science Subjects as Alternatives in a Pandemic Period. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Educational Administration: Theory and Practice*, 27(3), 1125-1132. <http://kuey.net/index.php/kuey/article/view/257>
- Ariesta, F. W., & Purwanti, E. (2019, April 17). Build Critical Thinking Skills of Elementary School Students Through Comics Social Science Based-Problem. *WoMELA-GG 2019*. <https://doi.org/10.4108/eai.26-1-2019.2282933>

- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. In *APA handbook of research methods in psychology, Vol 2: Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological*. (pp. 57–71). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- Cook, M. P. (2016). Now I “See”: The Impact of Graphic Novels on Reading Comprehension in High School English Classrooms. *Literacy Research and Instruction*, 56(1), 1–33. <https://doi.org/10.1080/19388071.2016.1244869>
- Dallacqua, A. K. (2020). Reading Comics Collaboratively and Challenging Literacy Norms. *Literacy Research and Instruction*, 59(2), 169–190. <https://doi.org/10.1080/19388071.2019.1669746>
- Daulay, M. I., Anwar, S., Ananda, A., & Fatimah, S. (2019). Developing Comics-Based Social Sciences-History Teaching Materials. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 1st International Conference of Innovation in Education*, 77–83. <http://repository.universitaspahlawan.ac.id/id/eprint/1131>
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 159–166. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>
- Hidayat, N., & Rostikawati, T. (2018). The Effect of the Scientific Approach with Comic Intelligent Media Support on Students’ Science Competencies. *Journal of Educational Review and Research*, 38–50. <https://journal.stkipingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/507>
- İlhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>
- Junaid, A., & Arnidah, A. (2022). Comic Media Development in English Lesson. *IJ-ET: Indonesian Journal of Educational Technology*, 1(1), 25–41. <https://ojs.unm.ac.id/IJET/article/view/33075>
- Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students’ Motivation in Social Studies. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151–157. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/53220>
- Mirza, H., Bellalem, F., & Mirza, C. (2023). Ethical Considerations in Qualitative Research: Summary Guidelines for Novice Social Science Researchers. *Social Studies and Research Journal*, 11(1), 441–449. <https://www.researchgate.net/publication/370838199>
- Panjaitan, R. G. P., Ningsih, K., & Novi, N. (2020). Effectiveness of Comics on Student Learning Outcomes. *Jurnal Pena Sains*, 7(1), 18–24. <https://doi.org/10.21107/jps.v7i1.6377>
- Rengur, Z. A., & Fatima, F. (2022). The Effectiveness of Using Comic Strips Toward Students’ Writing Ability in Making Descriptive Text. *Datokarama English Education Journal*, 3(1), 24–33. <http://deejournal.org/index.php/dee>
- Sani, H., Jaidin, J. H., Shahrill, M., & Jawawi, R. (2022). Comics as a Teaching and Learning Strategy in Primary Social Studies Lessons. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 6(3), 137–156. <https://doi.org/10.36312/esaintika.v6i3.941>
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>
- Şentürk, M., & Şimşek, U. (2021). Educational Comics and Educational Cartoons as Teaching Material In The Social Studies Course. *African Educational Research Journal*, 9(2), 515–525. <https://doi.org/10.30918/AERJ.92.21.073>
- Sou, G., & Hall, S. M. (2023). Comics and Zines for Creative Research Impact: Ethics, Politics and Praxis in Geographical Research.

- ACME, 22(1), 817-841.
<https://doi.org/10.7202/1098037ar>
- Strong, M. T., Cook, T., Belet, L. A., & Calarco, P. (2023). Changing The World: How Comics and Graphic Novels Can Shift Teaching. *Humanity & Society*, 47(2), 245-257.
<https://doi.org/10.1177/01605976231158969>
- Wallner, L. (2020). Kid Friendly? Constructions of Comics Literacy in The Classroom. *Language and Literature*, 29(1), 76-94.
<https://doi.org/10.1177/0963947020910626>