

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI MENGENALKAN HURUF-HURUF HIJAIYAH KELAS TK A DI TK DWP LEBANIWARAS - GRESIK**

**Finna Ika Ramadhani,**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[finnaramadhani@mhs.unesa.ac.id](mailto:finnaramadhani@mhs.unesa.ac.id)

**Utari Dewi,**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[utaridewi@unesa.ac.id](mailto:utaridewi@unesa.ac.id)

## **ABSTRAK**

Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android materi mengenalkan huruf-huruf hijaiyah pada kelas TK A di TK DWP Lebaniwaras ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan oleh anak usia dini. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas TK A di TK Dharma Wanita Persatuan Lebaniwaras – Gresik. Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Untuk mengetahui kelayakan dari suatu media dilakukan validasi oleh beberapa ahli yakni; ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media dan ahli bahan penyerta media dengan menggunakan instrument wawancara. Hasil analisa validasi ahli desain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 89%, ahli materi diperoleh persentase sebesar 97,5%, ahli media dengan persentase sebesar 100% dan ahli bahan penyerta media dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran materi mengenalkan huruf-huruf hijaiyah pada kelas TK A di TK DWP Lebaniwaras Gresik.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif Berbasis Android, PAUD, Huruf Hijaiyah

## **Abstract**

Research on the Development of Android-Based Interactive Multimedia for introducing hijaiyah letters to Kindergarten A class at DWP Lebaniwaras Kindergarten aims to produce learning media suitable for use by early childhood. The research subjects were students of Kindergarten class A at the Dharma Wanita Association of Lebaniwaras – Gresik Kindergarten. This research utilizes the R&D (Research and Development) research method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). To determine the feasibility of a media validation is carried out by several experts, namely; learning design experts, material experts, media experts and media accompanying material experts using interview instruments. The results of the validation analysis of learning design experts obtained a percentage of 89%, material experts obtained a percentage of 97.5%, media experts with a percentage of 100% and media accompanying material experts with a percentage of 100%. Based on these results, it can be concluded that the developed Android-based interactive multimedia is appropriate for use in the material learning process of introducing hijaiyah letters in Kindergarten A class at DWP Lebaniwaras Gresik Kindergarten.

**Keywords:** Android-Based Interactive Multimedia, PAUD, Hijaiyah Letters

## PENDAHULUAN

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta pendidikan rohani agar anak siap mengikuti pendidikan lebih lanjut,” bunyi Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Perkembangan seorang anak sangat dipengaruhi oleh PAUD. Berbagai penelitian di bidang pendidikan dan psikologi menunjukkan bahwa perkembangan sosial, emosional, kognitif, bahasa dan moral anak mendapatkan pengaruh yang signifikan dari pembelajaran di tingkat PAUD. PAUD juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa, dikarenakan anak-anak yang dirangsang sejak usia muda lebih mungkin untuk mencapai keberhasilan akademik di masa depan. Usia 0-5 tahun sering disebut sebagai periode “*golden age*”, pada periode ini perkembangan kecerdasan anak berlangsung sangat pesat. Froebel (dalam Roopnaire and Johnson, 1993) memandang anak usia dini sebagai “*a noble and malleable phase of human life*”, usia dini merupakan fase berharga dalam membentuk kehidupan manusia. Pemerintah mengakui pernyataan tersebut dan mempercayai bahwa Lembaga Pendidikan baik formal maupun non formal yang akan melahirkan generasi bangsa untuk tiga puluh tahun ke depan. Hal ini menunjukkan bahwa sejauh mana orang tua, masyarakat, dan pemerintah mempersiapkan kualitas pendidikan sedini mungkin untuk menentukan maju-mundurnya suatu bangsa di masa depan. Jika dilakukan sejak dini, penanaman karakter bangsa akan lebih berhasil. Ada begitu banyak kompetensi yang harus dikembangkan pada anak usia dini, satu diantaranya yakni kemampuan mengenal huruf.

Pada jenjang Pendidikan PAUD terdapat tema Kebutuhan yang di dalamnya berisi materi mengenalkan huruf-huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah merupakan bagian dasar dari Bahasa Arab, yakni Bahasa yang digunakan dalam kitab suci Al Qur'an dan Hadis. Memahami kedua prinsip dasar ini menjadi syarat mutlak bagi seorang muslim. Syarat mendasar untuk bisa membaca Hadits dan Al-Qur'an adalah pengenalan huruf hijaiyah. Mempertimbangkan hal tersebut maka pengenalan huruf hijaiyah dijadikan salah satu materi pembelajaran pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Seorang anak membutuhkan bakat atau potensi yang harus dikembangkan untuk mengenalkan, menulis, dan melafalkan huruf. Anak bisa saja melupakan apa yang telah dipelajari secara bertahap jika tidak diajarkan secara rutin dan konsisten. Untuk itu guru dan orangtua dituntut

untuk bisa menstimulasi anak dengan cara yang tepat agar anak tidak cepat merasa bosan saat belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah. Disinilah peran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Briggs dalam Rofiatul Hosna dan Samsul (2015) menjelaskan pengertian media pembelajaran yaitu sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran dengan media visual, audio atau sejenis lainnya. Menurut Kristanto (2015) yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di PAUD, peran guru tidak hanya sebagai pengajar, namun juga sebagai fasilitator yang mengusahakan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik materi dan juga gaya belajar anak. Faruqi dan Maula (2014) menyatakan bahwa anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dengan memasukkan unsur permainan interaktif ke dalam pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, diharapkan sistem pembelajaran dapat mengikuti kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan layanan masa depan. Chandra (2016) menyatakan bahwa pemanfaatan media audio visual yang menyenangkan dapat menjadi cara yang ampuh dan substantial dalam menyampaikan pesan dan informasi untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Sedangkan menurut Hardayani & Herlawati (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media interaktif dirasa lebih menarik daripada pembelajaran klasik menggunakan buku, karena di dalam media pembelajaran interaktif terdapat gambar, teks, animasi dan suara sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia PAUD yang tingkat rasa ingin tahunya tinggi. Darmawan (2012) mengemukakan bahwa terdapat 4 model pembelajaran interaktif yang dapat disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan anak, yakni: model *Drills*, tutorial, simulasi dan game.

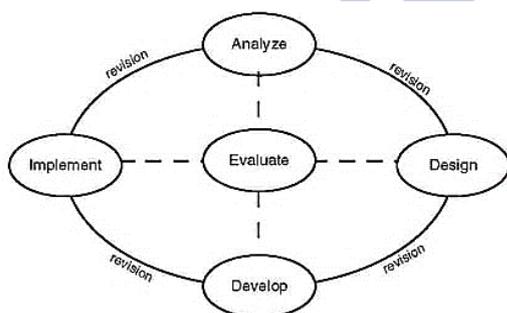
Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas TK A di TK Dharma Wanita Persatuan Lebaniwaras Gresik pada tanggal 18-20 Agustus 2022 peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran masih terbatas. Guru masih memanfaatkan media cetak berupa buku yang kurang menarik motivasi belajar anak, sehingga anak usia dini yang tingkat fokusnya pendek mudah teralihkan oleh hal lain. Ketika guru mengenalkan huruf-huruf hijaiyah, anak tidak memperhatikan dan lebih memilih untuk bermain bersama temannya. Dari permasalahan tersebut, peneliti memilih multimedia interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran

materi pengenalan huruf hijaiyah dengan berdasarkan kepada kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, teori, serta gaya belajar dan lingkungan siswa.

### METODE

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penggunaan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa model ini cocok untuk pengembangan media dan penelitian berbasis kebutuhan, yang membantu penyelesaian masalah pembelajaran dan dapat diterapkan pada produk pendidikan dan pembelajaran.

Gambar 1 Model pengembangan ADDIE



Sumber (Branch 2009)

Berikut merupakan langkah-langkah dalam model ADDIE:

1. *Analyze* (Analisa)  
Peneliti mengukur kesenjangan yang terjadi dan melakukan analisis kebutuhan seperti menentukan materi, karakteristik siswa dan sumber daya yang ada sehingga dapat dilakukan pengembangan media yang tepat dan sejalan dengan tujuan pembelajaran
2. *Design* (Desain/Perancangan)  
Peneliti merancang materi, RPPH, media pembelajaran serta bahan penyerta yang akan dikembangkan.
3. *Development* (Pengembangan)  
Peneliti membuat dan mengembangkan materi, RPPH, multimedia interaktif berbasis android, bahan penyerta, serta melakukan evaluasi kepada para ahli
4. *Implementation* (Penerapan)  
Tahap uji coba yang nantinya akan divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dari media.
5. *Evaluation* (Evaluasi)  
Peneliti melakukan perbaikan produk di setiap proses pengembangan dan menghasilkan produk akhir berupa Multimedia Interaktif terhadap produk yang dikembangkan.

Peneliti mengumpulkan data penelitian berdasarkan hasil validasi, saran dan masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahan penyerta serta ahli media. Data tersebut yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki media agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kualitas media diukur menggunakan skal Linkert (Boone & Boone, 2012) dengan teknik analisis deskriptif yang ditampilkan dengan persentase. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung setiap indikator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hitung}}{\text{skor ideal per-item}} \times 100\%$$

Sumber (Arikunto 2013)

Dengan pedoman skor sebagai berikut di setiap butir indikator:

Table 1 Aturan Pemberian Skor

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber (Linkert Boone & Boone 2012)

Adapun kriteria dari hasil angket yang telah diisi oleh para ahli yang kemudian dihitung dalam bentuk Persentase adalah sebagai berikut:

Tabel 2 kriteria penilaian skala Linkert

Skor	Kategori
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Baik
26%-50%	Kurang layak
0%-25%	Tidak layak

Sumber (Arikunto 2013)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

## 1. *Analyze (Analisa)*

Tahap awal ini peneliti melakukan analisis masalah yang ada di TK DWP Lebaniwaras Gresik. Peneliti melakukan observasi terhadap TK A selama pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan observasi kondisi sebenarnya yang diperoleh pada kelas TK A ialah peserta didik mudah hilang fokus karena kurang menariknya media yang digunakan. Dalam menjelaskan materi pendidik hanya menggunakan buku sebagai media dalam mengenalkan dan menjelaskan materi. Penyampaian materi hanya dilakukan oleh pendidik secara konvensional ceramah. Tidak terariknya minat anak untuk membaca materi yang ada di buku. Dari kondisi tersebut diputuskan untuk mengembangkan media agar dapat memberikan variasi dan membantu peserta didik dalam pemahaman selama proses pembelajaran. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis android.

## 2. *Design (Desain/Perancangan)*

Peneliti melakukan perancangan yang bertujuan untuk memproduksi bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pertama, peneliti menyusun RPPH, merumuskan identifikasi program dan dilanjutkan dengan pembuatan storyboard. Berikut adalah salah satu rancangan media.



Gambar 2. Desain Identifikasi Program Media

## 3. *Development (Pengembangan)*

Peneliti melakukan pengembangan media berdasarkan storyboard yang telah dirancang.

### a) Produksi

Dalam mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Android peneliti menggunakan *software*: *Microsoft powerpoint*, *corel draw 2017*, *adobe illustrator*, *iSpring suite 10* dan *web 2 apk builder pro*. Media ini terdiri atas bingkai logo, bingkai *title*, bingkai materi, bingkai *games*, bingkai tujuan dan bingkai profil pengembang

Gambar 3. Hasil Pengembangan Media



b) Hasil validasi uji kelayakan  
Hasil penilaian dari para ahli adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Desain Pembelajaran RPPH

Dilaksanakan tanggal 28 Desember 2022, oleh Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku ahli desain pembelajaran jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Bu Utari memberikan saran agar menambahkan model pembelajaran yang akan diterapkan. Hasil validasi menghasilkan persentase sebesar 89% termasuk kategori sangat layak.

Table 3 Instrumen Kelayakan RPP

No.	Aspek	Indikator	Tingkat persetujuan			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tidak menimbulkan penafsiran ganda				√
		Kejelasan tujuan pembelajaran				√
2.	Pemulihan materi ajar	Sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
		Sesuai dengan karakteristik peserta didik				√
3.	Pengorganisasian materi ajar	Keruntutan materi			√	
		Sistematis materi			√	
4.	Pemilihan sumber/ media pembelajaran	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√
		Kesesuaian media dengan materi pembelajaran				√
		Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik				√
5.	Kejelasan skenario pembelajaran	Kejelasan kegiatan awal pembelajaran				√
		Kejelasan kegiatan inti pembelajaran				√
		Kejelasan kegiatan penutup pembelajaran				√
6.	Kerincian skenario pembelajaran	Kejelasan strategi pembelajaran				√
7.	Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian teknik pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				√
8.	Kelengkapan instrumen	Kejelasan pedoman penskoran				√

2) Validasi Ahli Materi

Dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2022 oleh Ibu Anggun Wulan, S.Pd., M.Pd. selaku guru kelas TK A di TK DWP Lebaniwaras Gresik. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase 97,5% yang masuk kategori sangat layak.

Table 4 Instrumen Kelayakan Materi

NO	Indikator	SKOR			
		1	2	3	4
1	Apakah materi sudah sesuai dengan kaidah keilmuan?				√
2	Apakah materi teruji kebenarannya?				√
3	Apakah materi sudah rasional dan logis?				√
4	Apakah materi sudah sesuai dengan Indikator?				√
5	Apakah materi sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran?				√
6	Apakah materi disampaikan dengan jelas?			√	
7	Apakah karakteristik materi dengan media sudah sesuai?				√
8	Apakah materi sudah disajikan secara sistematis?				√
9	Apakah materi sudah sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik?				√
10	Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami?				√

3) Validasi Ahli Media

Dilaksanakan tanggal 28 Desember 2022 oleh Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. ahli media pembelajaran. Teknologi Pendidikan. Mendapatkan masukan untuk menambah perintah berupa tulisan pada layer. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran menghasilkan persentase sebesar 100% termasuk kategori sangat layak.

Table 5 Instrumen Kelayakan Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
<b>A</b>					
<b>Keterbacaan (1-4)</b>					
1	Jenis font jelas, dapat dibaca				√
2	Ukuran teks, proporsional dan dapat dibaca				√
3	Warna, paduan warna gelap terang dan nyaman dimata				√
4	Gambar, ukuran gambar proporsional dan jelas serta tidak pecah				√
<b>B</b>					
<b>Penggunaan Media (5-8)</b>					
5	Media dapat menimbulkan minat belajar peserta didik				√
6	Dapat membantu proses pembelajaran				√
7	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				√
8	Dapat digunakan dalam pembelajaran secara langsung maupun daring				√
<b>C</b>					
<b>Kemudahan (9-10)</b>					
9	Media mudah digunakan				√
10	Peserta didik dapat menangkap pelajaran lebih mudah dengan menggunakan media tersebut				√

4) Validasi Ahli Bahan Penyerta

Dilakukan pada tanggal 28 Desember 2022 oleh Ibu Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. ahli bahan penyerta Teknologi Pendidikan. Mendapat persentase 100% yang masuk kategori sangat layak

Tabel 6 Instrumen Kelayakan Bahan Penyerta

No.	Indikator	Tingkat persetujuan			
		1	2	3	4
1	Kejelasan judul program				√
2	Kejelasan indikator pembelajaran				√
3	Kejelasan tujuan pembelajaran				√
4	Kejelasan garis besar isi materi				√
5	Kejelasan garis besar isi program				√
6	Kejelasan petunjuk penggunaan				√
7	Keruntutan petunjuk penggunaan				√
8	Kejelasan petunjuk latihan				√

#### 4. **Implementation (Penerapan)**

Tahapan ini berupa penilaian yang dilakukan kepada ahli media, ahli bahan penyerta media, ahli materi dan ahli RPPH yang telah ditunjuk sebagai validator dari produk yang dihasilkan peneliti. Para ahli akan menilai apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dikatakan layak oleh para ahli, maka media yang dikembangkan dapat disebarluaskan untuk kegiatan pembelajaran

#### 5. **Evaluation (Evaluasi)**

Peneliti melakukan perbaikan produk dan mengumpulkan data dari proses evaluasi yang dilakukan melalui beberapa ahli, yakni: ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahan penyerta dan ahli media. sehingga multimedia interaktif berbasis android materi mengenalkan huruf-huruf hijaiyah menjadi layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan, Peneliti melakukan perbaikan dengan menentukan model pembelajaran ketika proses uji coba media dan telah direvisi sesuai dengan arahan ahli desain pembelajaran. Masukan dari ahli media yaitu untuk menambahkan tombol perintah berupa tulisan pada layar agar lebih mudah dipahami saat menjalankan media dan sudah direvisi sesuai dengan arahan ahli media. Untuk evaluasi bahan penyerta media dan juga materi sudah dirasa cukup layak tanpa revisi oleh ahli bahan penyerta media dan ahli materi. Dengan demikian multimedia interaktif berbasis android materi mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dapat dikatakan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas TK A di TK DWP Lebaniwaras Gresik

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian adalah berupa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh anak-anak di Di TK Dharma Wanita Lebaniwaras Gresik, membantu anak-anak untuk

menjadi lebih aktif dan interaktif serta mudah memahami materi mengenalkan huruf-huruf hijaiyah.

### **Saran**

1. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan pengembangan lebih lanjut dengan materi lainya sehingga dapat melengkapi kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif disetiap materi.
2. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode selain ADDIE untuk menguji tingkat efektifitas dari produk yang telah dibuat.
3. Media ini dapat dijadikan sebagai saran sumber belajar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chandra, R. D. A. (2016). *Pengembangan media audio visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan pada anak usia dini di TK. Bahkti Mandala Jember TA. 2015/2016. Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 24-41. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/580>*
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faroqi, Adam dan Barkly Maula. 2014. *Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (Calistung)*. Jurnal Sains dan Teknologi. 8(2): 229-245.
- Hardyana, S. E., & Herlawati, H. (2016). *Animasi interaktif pengenalan hewan khas Pulau Indonesia berbasis Android pada TK Kupu-Kupu Mungil Bekasi. Jurnal Teknik Komputer, 2(1), 9-21. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/358/267>*
- Hosna, Rofiatul, dkk. 2015. *Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-Prinsip Belajar*. Malang: Intelegensia Media. Hlm 192.
- Johson and Roopnarine. 1993. *Approaches to Early Childhood Education*. Macmillan Publishing company
- Kristanto, Andi. 2015. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Rohani,Ahmad. 1997.*Media Instruksional Edukatif*. jakarta : Rineka Cipta
- Rusijono dan Mustaji.2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press

Rusli, Muhammad dan Hermawan, Dadang. 2017.  
*Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif.*  
Yogyakarta : Penerbit Andi

Sadiman,Arief,dkk.2012 *Media Pendidikan.*Jakarta: PT  
Rajagrafindo Persada

Sudjana, Nana. 2007. *Teknologi Pengajaran.*  
Bandung: Sinar Baru Algesindo

