



Analisis Penggunaan *Quizizz* dalam Mengevaluasi Aspek Kognitif PAI di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo

Muhammad Fadli¹, Ahmad Budi², Zulfi Ahmad³, Ryan Duta⁴, Yusuf⁵

Institut Islam Mambaul ulum Surakarta, Indonesia

fadliha31@gmail.com¹, abssantoso2@gmail.com², zulfiahmadyasin@gmail.com³,

ryndutan1803@gmail.com⁴, yu2uf2003@gmail.com⁵

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dampak yang timbul dari proses pembelajaran berbasis permainan atau *Quizizz* dalam evaluasi aspek kognitif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo. Jenis penelitian merupakan penelitian kualitatif. Subyek penelitian adalah siswa siswi kelas VIII sedang informan penelitian adalah kepala sekolah dan Guru mata pelajaran PAI. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, penelusuran kepustakaan dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data melalui triangulasi sumber data. Hasil penelitian menyatakan, *Quizizz* adalah platform belajar berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil kognitif siswa. Platform ini memiliki fitur menarik seperti musik dan stiker yang memotivasi siswa selama mengerjakan tes. *Quizizz* juga menyediakan fitur peringkat yang membantu guru mengukur kemajuan siswa. Namun, ada dampak negatif yang perlu diperhatikan, seperti penurunan minat dan motivasi belajar jika pengajaran kurang menarik dan siswa merasa tergesa-gesa karena batasan waktu dalam mengerjakan soal. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan nilai dalam tes berbasis permainan.

Kata Kunci: *Quizizz*, Kognitif, PAI

Abstract:

This research aims to describe the impact arising from the game-based learning process or Quizizz in evaluating the cognitive aspects of Islamic Religious Education subjects at Muhammadiyah Imam Syuhodo Middle School. This type of research is qualitative research. The research subjects were class VIII students, while the research informants were school principals and PAI subject teachers. Data collection techniques through observation, interviews, literature searches and documentation. Data were analyzed using the Miles & Huberman interactive analysis model carried out in four stages, namely data collection, data reduction, data display and conclusion drawing. Checking the validity of the data through triangulation of data sources. The research results state that Quizizz is a game-based learning platform that is effective in increasing

students' learning motivation and cognitive outcomes. This platform has interesting features such as music and stickers that motivate students while taking tests. Quizizz also provides a ranking feature that helps teachers measure student progress. However, there are negative impacts that need to be taken into account, such as decreasing interest and motivation to learn if the teaching is less interesting and students feel rushed due to time constraints in working on questions. This may result in lower scores in game-based tests.

Keywords: *Quizizz, Cognitive, PAI*

Pendahuluan

Dalam modernisasi saat ini, perpaduan teknologi dalam proses belajar mengajar patut menjadi keharusan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran disebut juga teknologi pembaharuan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis kuis interaktif menjadi salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan. Khusnul & Andi (Wahyuni and Prastowo 2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dirancang khusus sebagai mediator dalam proses pengajaran agar siswa dapat belajar lebih efektif dan efisien. Media pendidikan harus dikembangkan sesuai dengan tuntutan dunia pendidikan yang semakin maju di Era Industri ini. Menurut Musfiqon (Musfiqon 2012) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat berwujud baik fisik maupun non-fisik yang sengaja dipakai sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan secara jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh juga dikenal sebagai "*e-learning*" tidak lagi menjadi penghalang. Sangat penting untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Semakin baik media pembelajaran yang digunakan, semakin baik hasil belajar (Saputri and Prastowo 2024:63).

Tujuan penggunaan media adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad dalam (Irawati 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, yang dapat menarik perhatian dan semangat siswa. *Quizizz* menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang dapat membantu dalam proses evaluasi, seperti real-time feedback, laporan hasil yang terperinci, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat (Göksün and Gürsoy 2019:18). *Quizizz* digunakan untuk menguji pengetahuan siswa sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Evaluasi yang interaktif seperti ini berdampak positif pada hasil belajar, mengurangi tekanan tes tradisional, dan meningkatkan partisipasi melalui fitur gamifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memahami ajaran Islam secara mendalam dan menginternalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama pendidikan ini adalah membimbing individu agar mengenal, memahami, dan menghayati ajaran Islam dari Al-Qur'an dan Hadis, serta mengamalkannya dengan kesadaran dan keyakinan. Ini dilakukan melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan, dengan penggunaan pengalaman sebagai pendekatan penting dalam pembelajaran (Majid and Andayani 2004). Pendidikan Agama Islam (PAI) penting dalam membentuk karakter siswa berdasarkan prinsip dasar Islam. Diharapkan siswa menginternalisasi nilai moral luhur, memperkuat iman, ketakwaan, dan akhlak mulia, sehingga menjadi teladan bagi Masyarakat (Gunawan 2012). Guru Pendidikan Agama Islam perlu berinovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media dan metode yang relevan dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan cara ini, pendidikan agama Islam tidak hanya menanamkan nilai-nilai agama, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian siswa untuk mencapai tujuan akhir pendidikan Islam, yaitu menciptakan manusia yang bertaqwa dan taat kepada Allah SWT. (Widodo and Mansur 2022)

Evaluasi pembelajaran adalah bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan, yang melibatkan penggunaan berbagai metode seperti tes dan non-tes untuk mengevaluasi kemajuan siswa (Rofiq and Nadliroh 2021:70). Evaluasi ini juga berfungsi sebagai instrumen vital bagi guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Magdalena, Fauzi, and Putri 2020). Evaluasi pembelajaran berguna untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran yang diambil sesuai dengan persyaratan Kurikulum 2013 yang menekankan keseimbangan antara aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam hasil belajar siswa (Di Ohanes et al. 2021).

Penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji penggunaan permainan *Quizizz*. Salah satu studi oleh Hera Apriliana Saputri, Zulhijrah, Sinta Bella, Andi Prastowo menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* terbukti efektif sebagai media evaluasi kognitif dalam pembelajaran (Saputri and Prastowo 2024). Penelitian lain terkait *quizizz* oleh Sri Wahyuni, Nurur Rubingah, Nur Hakiky, Andri Wicaksono, Yulia Maftuhah Hidayati, Anatri Desstya menerangkan bahwa Fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur aspek kognitif dalam mata pelajaran matematika adalah live quiz dan paper mode, dengan jenis soal yang digunakan adalah pilihan ganda (Dian Aprelia Rukmi et al. 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media *Quizizz* sebagai alat bantu evaluasi belajar pada aspek kognitif siswa-siswi kelas VIII di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk memahami fenomena sosial atau perilaku manusia melalui pengumpulan data deskriptif dan interpretatif. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang menekankan pada pengukuran dan generalisasi statistik, penelitian kualitatif lebih fokus pada eksplorasi makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap fenomena yang diteliti, dengan memperhatikan konteks sosial, budaya, dan psikologisnya. (Tracy 2019). Peneliti Menggunakan pendekatan kualitatif karena subyek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Imam

Syuhodo. Kemudian peneliti memilih Kepala sekolah dan Guru Mata Pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo sebagai informan. Penelitian ini menggunakan artikel terdahulu serta metode wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sesuai dengan pendekatan yang dijelaskan oleh Miles & Huberman. Langkah-langkah analisis data mengikuti teori Miles, Huberman, dan Saldana, yaitu mengumpulkan data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan (Kepribadian, Di, and Diniyah 2023).

Hasil dan Pembahasan

Quizizz merupakan media pembelajaran dalam pendidikan yang menggunakan permainan untuk menyediakan berbagai aktivitas multiplayer, membuat suasana kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Mulyati and Evendi 2020). Quizizz sangat membantu dalam menentukan nilai tes siswa khususnya pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo. Era modern sekarang sangat efektif jika dalam pengerjaan penilaian pada siswa khususnya di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo tersebut. Pasalnya quizizz ini sangat mudah diakses dan dengan mudah menentukan jawaban yang sesuai bagi guru, karena sudah ada form sendiri untuk mengisi jawaban jawaban yang sesuai dengan apa yang sudah ditentukan oleh guru. Guru juga harus teliti dalam menentukan dan mengekspor jawaban kedalam form yang ditentukan. Quizizz sendiri dapat mengoreksi secara otomatis dalam poin poin soal yang sudah tertera pada form jawaban dari guru. Meskipun Quizizz memberikan evaluasi yang cepat terhadap pemahaman materi, terdapat kemungkinan bahwa platform tersebut tidak secara menyeluruh menangkap aspek yang lebih kompleks atau mendalam dari topik yang sedang dipelajari. Ini dapat mengakibatkan pengalaman pembelajaran yang lebih dangkal daripada yang dapat dicapai melalui metode evaluasi yang lebih mendetail atau berbasis diskusi langsung. Siswa juga berpotensi untuk kehilangan minat dan motivasi belajar dikarenakan beberapa faktor yang menghambat pembelajaran sehingga dapat mengakibatkan penurunan kinerja akademis dan menurunkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Quizizz menawarkan berbagai macam jenis pertanyaan yang bisa dijawab oleh siapa pun, namun pengguna juga memiliki kemampuan untuk membuat pertanyaan mereka sendiri. Pengguna dapat menyertakan gambar dan video dalam pertanyaan, dengan format pertanyaan yang mencakup pilihan ganda, jajak pendapat, esai, serta kemampuan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban berupa gambar (Rohmah 2022). Tersedia juga dalam pembuatan soal soal PAI di *Quizizz* terdapat opsi pengaturan waktu yang memungkinkan setiap pertanyaan untuk dikerjakan dalam batas waktu yang bervariasi tergantung pada tingkat kesulitan masing-masing pertanyaan. Penyajian soal dalam format permainan memberikan sejumlah manfaat dalam konteks pembelajaran, seperti : 1) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses belajar, 2) mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi siswa, 3) berfungsi sebagai alat terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, 4) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih peran atau profesi tertentu dalam kehidupan nyata, dan 5) merangsang kreativitas siswa (Sitorus and Santoso 2022).

Quizizz dapat sangat mudah diakses untuk kalayak ramai. Pasalnya tinggal hanya masuk ke www.google.com kemudian klik www.quizizz.com di dalam website tertentu, sudah mulai terhubung dalam format tes berbasis permainan. Kemudian tinggal hanya inclood nama siswa dan kode join untuk memasuki daripada tes berbasis permainan tersebut secara mandiri. Namun dalam tes berbasis permainan tersebut adalah dengan menggunakan internet. Internet sendiri dapat diakses hanya dengan menggunakan paket data atau biasa disebut kuota dan internet network atau biasa disebut wifi dan tentunya sangat membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk membelinya. Dalam wawancara dengan siswa terdapat beberapa yang mengeluhkan tentang jaringan dikarenakan ditengan tengah game tersebut kehabisan paket data atau kuota yang akhirnya mencari internet network kepada temannya.

SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo merupakan SMP yang dalam pembelajaran khususnya mapel PAI terdapat berbagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran di SMP tersebut adalah Quiziz. Wawancara dari peneliti menerangkan bahwa banyak di dalam tes berbasis permainan ini banyak manfaat yang ditimbulkan ,diantaranya : 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa, 2) Peningkatan Motivasi Belajar, 3) Dapat mengukur Kemajuan Siswa, dan, 4) Pembelajaran Mandiri.

Keterlibatan siswa pada permainan tersebut disebutkan bahwa dengan dalam pengerjaan tes ini adalah siswa lebih terlibat dalam hal pengoperasional dan menjawab secara langsung terkait teknologi modern saat ini dengan mengatakan “bahwa lebih menyenangkan mengetik daripada menulis tangan. Juga dalam tes ini tidak menggunakan bolpoin dan lembar sehingga meminimalisir pemborosaan”. Peningkatan motivasi belajar khususnya mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo kelas VIII. Hal ini juga dibuktikan dengan wawancara siswa terkait fitur music yang ada di quizizz sehingga menambah mood dalam menganalisa soal dan lebih fress dalam pengerjaan soal. Quizizz juga mempunyai fitur tentang karakter karakter lucu yang bisa digunakan sebagai foto profil siswa dalam pengerjaan. Juga terdapat fitur emoticon yang dapat dikirim kepada siswa yang lainnya. Pembelajaran dalam tes ini bersifat mandiri. Pasalnya, didalam *Quizizz* tersebut terdapat fitur acak soal otomatis sehingga dalam pengerjaan tes berbasis permainan tersebut mampu membuat siswa mengerjakan sendidri dengan sungguh sungguh. Pengukuran atau Evaluasi yang ditimbulkan dari *Quizizz* ini adalah guru mampu melihat siapa saja siswa yang paham akan materi yang diterangkan dengan dibuktikan dengan peringkat dan jawaban yang salah secara real-time. Guru juga mudah dalam mengamati dan menilai pemahaman siswa terhadap materi secara langsung dengan melihat hasil kuis secara real-time, memungkinkan intervensi langsung dan penyesuaian dalam proses pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Namun, dibalik dari tes dengan media pembelajaran berbasis permainan atau *Quizizz* ini, banyak juga hal yang harus dipertimbangkan. Siswa dapat berpotensi kehilangan minat dan motovasi belajar. Hal ini terjadi ketika siswa merasa tidak tertarik atau tidak terlibat dalam pembelajaran, sering kali karena metode pengajaran yang tidak cocok atau kurangnya relevansi materi terhadap kepentingan atau kebutuhan mereka. Dalam metode observasi dari peneliti, bahwa para siswa yang cenderung tidak bersemangat dalam tes ini adalah dari fitur strike di *Quizizz* yang berguna untuk menambah dan mengurangi point yang dihasilkan oleh siswa.

Hal ini terbukti saat peneliti mewawancarai siswa yang mana menyebutkan lebih tertarik menggunakan kertas dikarenakan siswa itu korban dari strike siswa lain sehingga sebelumnya berada diposisi lalu menjadi beberapa posisi dibawahnya. Para siswa juga mengeluhkan tentang jawaban yang ternyata tidak sesuai dengan kunci dikarenakan salah dalam EYD sehingga memilih untuk menggunakan kertas. Perlu di ingat bahwa *Quizizz* memberikan penilaian cepat terhadap pemahaman materi, yang kemungkinan tidak semua aspek yang lebih rumit atau nuansanya tercakup dalam penilaian tersebut. Siswa juga menyebutkan dalam wawancara oleh peneliti, bahwa pengerjaan yang berbasis permainan ini adalah tes yang dibatasi waktu persatu soalnya. Sehingga para siswa menyebutkan tidak efisien waktu karen terasa tergesa gesa dan harus mencermati kembali bacaan EYD yang mana hal tersebut sangat menguras waktu.

Penelitian ini adalah seolah olah menerangkan bahwa di dalam tekhnologi ada beberapa keuntungan dan kelemahan yang ditimbulkannya. Maka dengan memilihnya media pembelajaran *Quizizz* ini para guru harus lebih jeli dalam menerangkan kepada siswa secara rinci dan sabar dalam pemaparan materi. Guru seyogyanya juga menerangkan dahulu kepada siswa untuk memilih atara tes dengan berbasis permainan atau tes langsung dengan menggunakan media kertas.

Kesimpulan

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan motivasi belajar dan hasil kognitif siswa. Fitur-fitur menarik seperti musik dan stiker membantu meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Namun, penting untuk memperhatikan dampak dari proses evaluasi menggunakan *Quizizz*, termasuk peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam tes serta penekanan pada kemandirian dalam pengerjaan tugas. *Quizizz* menyediakan fitur peringkat siswa yang membantu guru memantau kemajuan siswa secara langsung. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan tes berbasis permainan dapat menyebabkan ablasi atau penurunan minat dan motivasi belajar siswa jika pengajaran tidak menarik. Siswa juga mungkin merasa terburu-buru karena waktu yang dibatasi dalam pengerjaan soal, yang dapat mengurangi fleksibilitas dan akurasi dalam menjawab.

Daftar Pustaka

- Dian Aprelia Rukmi, Ana Firotun Nisa, Armi Yustina, Desti Vitriani, and Siwi Nurhayati. 2023. "Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Siswa Sd." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(4):798–810. doi: 10.38048/jipcb.v10i4.1824.
- Göksün, Derya Orhan, and Gülден Gürsoy. 2019. "Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz." *Computers & Education* 135:15–29.

- Gunawan, Gunawan. 2012. "Pengaruh Strategi Kooperatif Tipe Stad Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Sei Kepayang Timur Satu Atap."
- Irawati, Evi. 2022. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Tentang Seni Tari Kreasi Dengan Penerapan Metode Direct Learning Pada Siswa Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Kedungwaru Tulungagung Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan* 2(2):240–54.
- Kepribadian, Manajemen Pengembangan, Santri Di, and Madrasah Diniyah. 2023. "Manajemen Pengembangan Kepribadian Santri Di Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyah (Mdta) Hidayatul Islam."
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri. 2020. "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya."
- Majid, Abdul, and Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1):64–73.
- Musfiquon, H. M. 2012. "Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran." Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Di Ohanes, R. C., Ana Maria Heni, Javid Nama Ayu Laksmi, Yari Dwikurnaningsih, and Sophia Tri Satyawati. 2021. "Manajemen Evaluasi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Psikomotorik: Tatap Muka Dan Daring." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 4(2).
- Rofiq, M. Husnur, and Nuril Ainun Nadliroh. 2021. "Analisis Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Sistem Kredit Semester Di Madrasah Tsanawiyah Cerdas Istimewa Amanatul Ummah." *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(1):70–92.
- Rohmah, Balqis Fauzatul. 2022. "Analisis Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI/SD Berbasis Digital." *EL-AULADY| Kajian Pendidikan Dasar Madrasah* 1(1):1–20.
- Saputri, Hera Apriliana, and Andi Prastowo. 2024. "Analisis Penggunaan Quizizz Sebagai Media Berbasis Website Untuk Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran Di." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11(1):62–71.

- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 2022. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2):81–88.
- Tracy, Sarah J. 2019. *Qualitative Research Methods: Collecting Evidence, Crafting Analysis, Communicating Impact*. John Wiley & Sons.
- Wahyuni, Rinna, and Andi Prastowo. 2023. "Penggunaan Media E-Learning Berbasis Moodle Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9(3):1499–1507. doi: 10.58258/jime.v9i3.3422.
- Widodo, Rohmad, and M. Mansur. 2022. "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Sebagai Upaya Menyiapkan Generasi Emas Di SMAN 1 Kota Malang." *Jurnal Civic Hukum* 7(2).